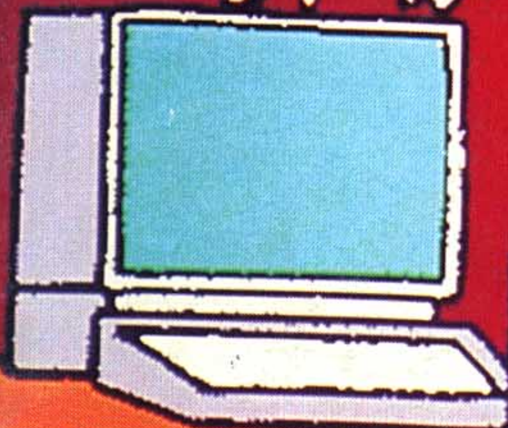
TILT

MICROLOISIRS

CHALLENGE
RAMBO CONTRE COMMANDO

DOSSIER
TOUS LES JEUX DE RÔLE



BILAN
LES ATARI ST

JEUX D'ARCADE
LES POINTS CHAUDS DE VOS VACANCES

SUPER CONCOURS
GAGNEZ UN AMIGA
70 000 F DE PRIX

M 3085-33-19 F
N°33 MENSUEL JUILLET/AOUT 1986-19 F-BELGIQUE: 140 FB-SUISSE: 6 FS-
CANADA: 3,50 $ CANADIENS-MAROC: 25,70 DH-ESPAGNE: 530 PTAS

MERMAID MADNESS

" Avez-vous déjà vu une aventure dans laquelle le héros doit boire de la bière brune ?.."













Electric Dreams SOFTWARE

Dans cette comédie d'arcade, un gentil plongeur bien élevé, Gormless Gordon est attaqué par Myrtle, la sirène aux formes arrondies et au visage qui fit couler un millier de navires.

Sur une musique entraînante, frémissez devant les terreurs des profondeurs, allez courageusement où personne n'est encore allé et découvrez des merveilles cachées qui feront trembler vos genoux et vous donneront envie de prendre un équipement de plongée.

CARACTERISTIQUES

Un vaste paysage sous-marin dans lequel vous trouverez l'épave d'un paquebot, des cavernes sous-marines et une ville submergée.

De nombreuses enigmes à résoudre et des objets à ramasser et à utiliser.

Une "délicieuse" musique qui change constamment pour accompagner Myrtle dans les différents endroits.

Un superbe graphisme détaillé et très coloré dans le style d'un véritable dessin animé.

ACTIVISION FRANCE : 9 AVENUE MATIGNON 75008 PARIS

Distribution : LORICIELS DISTRIBUTION. 19, RUE JEAN BLEUZEN. VANVES. TEL. : 46 45 96 63

EDITO

Vous savez ce que vous êtes ? Des sauterelles ! Ce n'est pas moi qui le dit mais Max Hermieu, Commissaire général du SICOB. Et les sauterelles, on s'en débarrasse ; par tous les moyens. Le SICOB est une manifestation PRO-FES-SION-NELLE.
Le SICOB est un endroit où on achète — cher —, où on vend — très cher —, bref où l'on se retrouve entre gens sérieux.
Monsieur Hermieu l'a dit en répondant à mes questions : « Cher monsieur, il y a les gens sérieux et les autres. Et vous savez, les jeunes... ». Le problème, bien sûr, c'est que les jeunes n'ont pas d'argent, qu'ils sont passionnés d'information, qu'ils raflent toutes les documentations qui passent à leur portée, qu'ils posent même parfois des questions embarrassantes, qu'ils en connaissent souvent plus que les vendeurs et puis surtout : ils sont jeunes.
Autre problème : verrouillez les entrées à quadruple tour, filtrez à grand renfort de vigiles tous ceux qui se présentent aux portes du CNIT, les sauterelles entreront quand même. Alors le SICOB s'expatrie.
A Villepintes. Bien sûr, la menace des sauterelles n'explique pas à elle seule ce déménagement. Peut-être que les sauterelles ne connaissent pas le RER, Gare du Nord, station Parc des Expositions ? Bien sûr, les organisateurs du SICOB ne sont pour rien dans cet ostracisme : ce sont les exposants eux-mêmes qui se plaignent du trop grand afflux de jeunes. Mais les faits sont là. Et puis, comme la superficie du Parc des Expositions suffit à absorber tous les gens sérieux de l'informatique, retour à l'ancienne formule.
Il n'y aura plus qu'une session — du lundi 6 au samedi 11 avril — en 1987.
Le SICOB Boutique ? Ben, nous ne savons pas encore. Oui, peut-être. On ne peut rien vous dire... Ça ne dépend pas de nous. Philips, Thomson, Atari, Commodore n'ont qu'à nous demander s'ils veulent un SICOB Boutique ou une autre manifestation. Comme le dit le communiqué de presse : « l'intérêt d'organiser à l'automne 87 une ou plusieurs manifestations spécifiques est actuellement étudié par les secteurs professionnels concernés ». Attendons les réactions... Quoi qu'il en soit, tout cela n'est pas bien nouveau. Le résultat ce sera le développement à plus ou moins court terme de salons verticaux — vive Amstrad Expo — ou la création d'un grand salon des microloisirs.
A moins que les sauterelles ne s'abattent encore une fois sur le SICOB. Pour conclure sa conférence de presse, Max Hermieu a dit : « J'ai tenu à vous donner ces informations en personne pour qu'elles ne soient pas déformées. Je suis la Bible. » Juste réflexion. Au fait, les sauterelles n'étaient-elles pas le fléau de Dieu ?
Pas de réactions sur la proposition faite dans l'édito du dernier numéro aux journalistes, rédac-chefs, des autres journaux de micro.



Nous qui pensions qu'ils sauteraient sur l'occasion de s'exprimer librement dans nos colonnes, qu'ils brûleraient d'envie de donner leur avis à des lecteurs qui ne les connaissent pas encore, eh bien non. Seuls deux courageux journalistes ont voulu écrire pour nous : leur tentative a été immédiatement bloquée par leur direction. Sans commentaire... L'idée ne devait pas être si mauvaise pour susciter une telle réaction. Enfin, que chacun sache que nos colonnes sont ouvertes. A bon entendeur !
***Tilt* part en vacances.** Pas de numéro en août donc mais la rentrée sera féconde. *Tilt* tous les mois, plus beau, plus riche. Des hors série, et peut-être de nouveaux « services »... Bonnes vacances.

Jean-Michel Blottière

TILT

N° 33 JUILLET-AOÛT 1986

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière
Directeur artistique : Jean-Pierre Aldebert
Secrétaire de rédaction : Francine Gaudard
Rédaction : Véronique Charreyron, Patrice Desmedt, Nathalie Meistermann
Ont collaboré à ce numéro : Marc Florian, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Armel Roubeix, Rosario de Sanctis, Jérôme Tesseyre, Charles Villoutreix
Maquette : Christine Gourdal, Gérard Lavoir, Michel Longuet, Pascale Millet
Secrétariat : Sylvie Lefebvre

PUBLICITÉ
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Directeur de la publicité : Dominique Bovio
Chef de publicité : Claire Vesine
Assistante : Chantal Renault

ADMINISTRATION - DIFFUSION
2, rue des Italiens, 75009 Paris.
Tél. : (16) 1 48.24.46.21.
Ventes : Jean-Paul Biron, Michel Vincent 05.32.13.21, téléphone vert gratuit 24/24.
Abonnements : Catherine Innocenti Anne Dominique Lancelin
Tél. : (16) 1 60.65.45.54.
France (T.T.C. 4 %)
1 an (10 numéros + un hors-série) : 175 F
Étranger :
1 an (10 numéros + un hors-série) : 235 F
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 73 77987 Saint-Fargeau-Ponthierry Cedex.
Relations extérieures : Françoise Serre-Loutreuil
Promotion : Bernard Blazin, Isabelle Neyraud
Directeur technique : Guy Cuypers
Réalisation : Jean-Jack Vallet

ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.**
au capital de 10 000 000 F.
R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980.
Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9e
Président-Directeur général : Antoine de Clermont-Tonnerre
Directeur délégué : Jean-Pierre Roger

Couverture : Jérôme Tesseyre et Lucie vidéographie
TILT Microloisirs
2, rue des Italiens, 75009 Paris
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Telex : 643932 Edimondi
Tirage du numéro : 110 000 exemplaires.

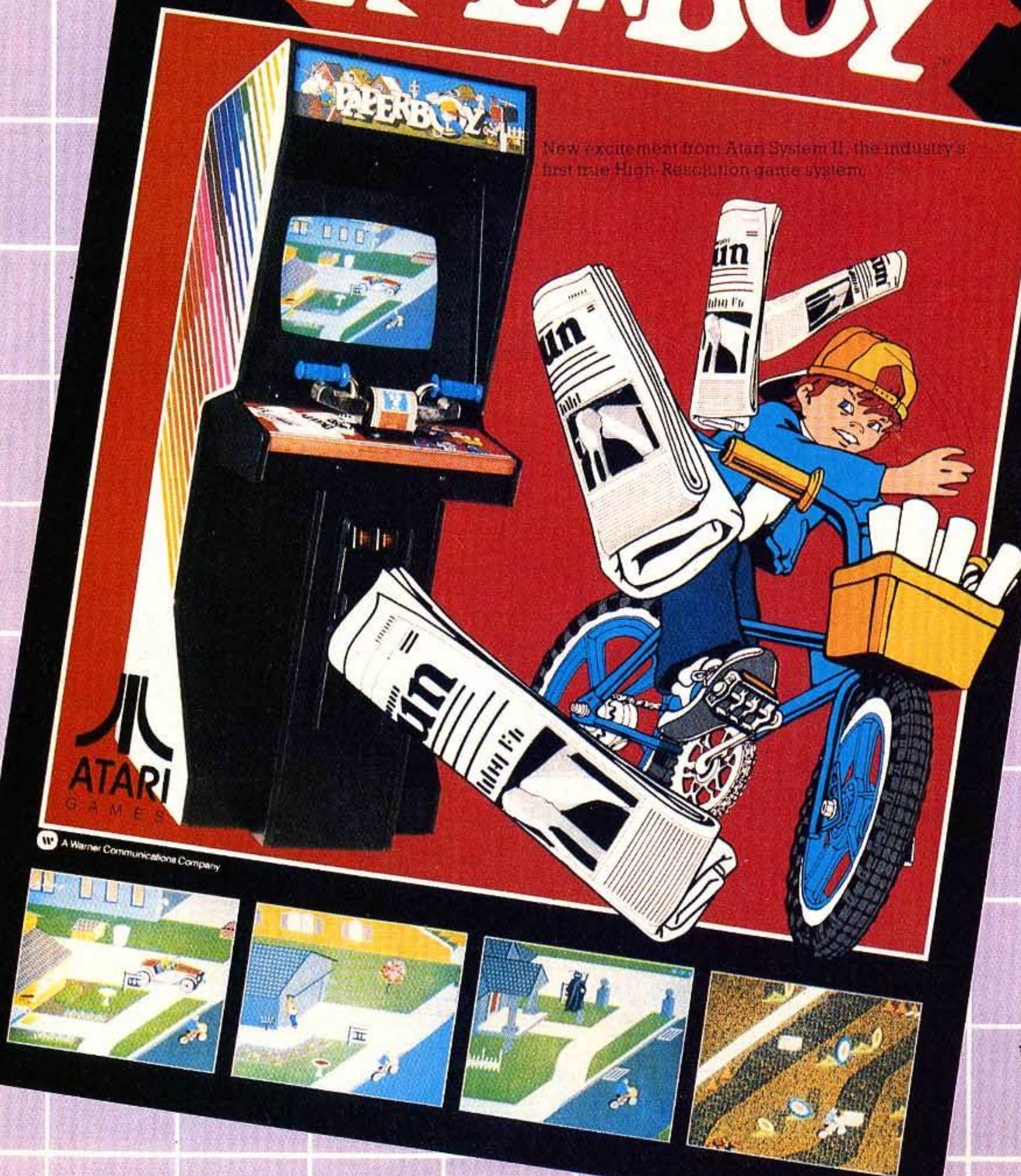
Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 18-21 et 132-135.

Code des prix utilisé dans Tilt : A = moins de 100 F B = 100 à 200 F C = 200 à 300 F D = 300 à 400 F E = 400 à 500 F F = plus de 500 F.

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE - Dépôt légal : 3e trimestre 1986 - Photocomposition et gravure : Imp. M.-A., 60, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

ELITE LANC

Prochainement deux gran
pour salles de j



Disponible prochainement pour Commodore 6
sur cassette et sur disque. Également sur Spec

Vous pouvez vous procurer ces deux jeux aupr
fournisseurs de logiciel

Elite Systems Ltd., Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall,

CE
ds classiques
eux

DES JEUX GRATUITS

Veuillez envoyer ce coupon à l'adresse ci-dessous et vous pourriez gagner le jeu classique "Airwolf"

Nom: ....

Adresse: ....

....

....

....

Ordinateur: ....

Nom de la revue dans laquelle vous avez découpé ce coupon: ....

Envoyez ce coupon à l'adresse suivante:

Elite Systems Ltd., Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, West Midlands, England.



Distributeurs, contactez notre agent français : Sylvie Hugonnier au (16 - 1) 43.39.23.21, 1, voie Félix Éboué 94000 Créteil Télex : 220 - 064 -S - ETRAV - EXT. 30.76

4/128 Schneider 464/664/6128
ctrum.
rès de tous les bons

elite

West Midlands, England. Tel: Aldridge 55852 Télex: 335622 G

L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES

+ accueil, conseil, essais, vente, échange, reprise des programmes achetés chez nous...

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ⌀ 43.55.63.00
DU LUNDI AU SAMEDI 10h a 19h
METRO OBERKAMPF

FORUM-EXPO COMMODORE

+ de 1000 TITRES

COCONUT MONTPARNASSE
29, rue Raymond-Losserand
75014 PARIS ⌀ 43.22.70.85
10 h a 19 h FERME LE LUNDI
METRO PERNETY

ATARI 520 ST

AMAZON	350
ARTGALLERY N° 1	300
BLACK CAULDRON	570
BALLYHOO	250
BRATACCAS	320
BRIDGE 4.0	300
B.S.S.	390
BORROWED TIME	250
CHESSMASTER 2000	450
CALENDAR	250
CARDS	400
D.E.G.A.S.	375
DISK HELP	350
DOS SHELL	320
D.F.T.	390
EASY DRAW	2000
FLIGHT SIMULATOR II NOT FR	570
FARENHEIT 451	350
F15 STRIKE EAGLE	399
FLIP SIDE	185
HITCHHIKER'S GUIDE	215
HABAMERGE	350
HABADEX	550
HABAVIEW FRANCAISE	750
HABAWRITER FRANCAIS	750
HACKER	250
JOUST	500
KISSED (D. BUGGER)	350
K SEKA ASSEMBLEUR	465
LEADER BOARD	399
LANDS OF HAVOC	175
M DISK	125
MODULA 2/ST	1400
MINDSHADOW	250
MUSIC STUDIO	340
MUDPIES	185
NEOCHROME	500
NINE PRINCES OF AMBER	350
PERRY MASON	350
PRINT MASTER	400
PAWN	225
ROGUE	400
RUBBER STAMP	400
SILENT SERVICE	340
SPIDERMAN	200
SUNDOG	400
SWORD OF KADASH	400
TEXTOMAT	450
TIME BAND!T	250
TWIN PACK (SOFT SPOOL +M DISK)	250
TREASURE ISLAND	340
TEMPLE OF APSHAI TRILOGY	380
UTILITIES	390
ULTIMA II	475
UNIVERSE II	710
WINTER GAMES	399

ORIC/ATMOS

ATLANTIS	130
BASIC TURBO	140
CRYPT SHOW	110
DIGGER	110
DAMBUSTERS	130
FORMULE 1	140
HYPERSPACE 4	140
HADES	180
KARATE	110
LA GUERRE DE SECESSION	140
LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	149
LA CITE MAUDITE ERE	125
LORITEL	395
L'AIGLE D'OR	169
MASQUE D'OR	130
MONTSEGUR	115
MACADAM BUMPER	145
MEURTRE A GRANDE VITESSE	200
MISSION DELTA	100
REVERSI CHAMPION	140
STARTER 3D	130
SUPER JEEP	160
SAGA	140
STAR	125
TYRANN	149
TOUR FANTASTIQUE	
TOUR DU MONDE EN 80 JOURS	120
TERMINUS	140
THE HOBBIT	250
TRIATHLON	135
XENON 3	120
XENON	120
ZORGON	120
ZOOLYMPICS	120
1815	129
3D FONGUS	149

THOMSON

ARSENE LAPIN	115
ANDROIDES	179
AIRBUS (MO5)	395 K
ANIMATIX	250
AFFAIRE EN OR (TO7/MO5)	145
AIGLE D'OR	139
AIR ATTACK	150
ALPHAVILLE	199
AU PAYS DES COMPTES	189
ATLANTIS	120
BEACH HEAD	159
BUDGET FAMILIAL (TO7/MO5)	135
BILLARD	89
BYORYTHMES (TO7/MO5)	120
CHATEAU NOIR ET DRAGON ROUGE	195
CUBE INFORMATIQUE	295
CARTE DE FRANCE	149
CARTE D'EUROPE	175
CAP SUR DAKAR (TO7/MO5)	180
CONTROLE AERIEN	495 K
CATEGORIC (MO5)	140
C.A.O. (TO7/MO5)	320
CHALLENGE VOILE (TO7/MO5)	140
CHATEAU DE LA MORT (TO7/MO5)	120
CROCKY II (MO5)	110
CHOPLIFTER (MO5)	260 K
CHOPLIFTER (TO7/MO5)	260 K
COLISEUM	140
CORPS HUMAIN	150
CUISINE FRANCAISE	99
DICTEE ELECTRONIQUE	150
DIEUX DU STADE (TO7/70/MO5)	159
DIEUX DU STADE TO9	210 D
ERNEST (TO7/MO5)	95
EDUCATIF 1	130
ELIMINATOR	99
EMPIRE	150
F.B.I.	190
FOX	149
FLIPPER	140
GEODYSSEE (TO7/70)	179
GESTE D'ARTILLAC	245
HISTOIRE DU THEATRE (TO7/MO5)	125
IMPERIALIS (TO7/70)	195
INSPECTEUR GADGET	179
J'ENTENDS	199
JE LIS J'ECRIS	199
JE TU IL	189
KHRONOS (TO7/70)	180
KARATE (TO7/70/MO5)	175
LORITEL (MO5)	450
LA NUIT DES TEMPLIERS	145
LAS VEGAS	195
L'OREILLE FINE	199
LECTURE RAPIDE	239
LES 7 MAGICIENS	159
LORANN (TO7/MO5)	145
MANDRAGORE (TO7/70/MO5)	195
MEMOIRE MOONSTRE	199
MEURTRE A GRANDE VITESSE	149
MICRO SCRABBLE (TO7/70/MO5)	175
MISSION DELTA	160
MINOTAURE	110
MINER 2049 (MO5)	260 K
MINER 2049 (TO7/70)	260 K
MON GENERAL	110
NUMERO 10 (TO7/MO5)	130
N° 10/SCRABBLE/	
PLANETE INCONNUE	249
OMEGA PLANETE INVISIBLE	195
PAYS DU MONDE	160
PHONEMIA	230
POLITIK POKER	89
PULSAR II	110
PLANETE INCONNUE	190
RODEO	210
REVERSE	110
REGATES	175
SAN PABLO (TO7/70)	155
SUPER TENNIS	195
SORTILEGES	169
SORTILEGES TO9	250 D
SPACE SCHUTTLE (MO5)	245
TO7/MO5 A L'ECOLE	199
THESAURUS	195
TOUTANKAMON	139
TYRANN	150
TOP CHRONO	99
VAMPIRE	210
VOL SOLO	185
VERA CRUZ	149
VOX (MO5)	160
YAMS POKER SOLITAIRE	120
YETI	120

1815	135
3D KIT	190
5e AXE	140

SPECTRUM

ACTION MADNESS	99
ALIEN HIGWAY (ENCOUNTER 2)	79
ARNHEM	130
AUSTERLITZ	110
ALIEN 8 ULTIMATE	90
BOBBY BEARING	90
BOUNCES	110
BIGGLES	120
BOULDERDASH III	110
BOUNDER	79
BOMB JACK	79
BALLBLAZER ACTIVISION	80
BATMAN OCEAN	70
BARRY MC GUIGAN'S	110
CAULDRON 2	89
CORE	99
CLIFF HANGER	110
CHIMERA	50
CYBER RUN ULTIMATE	80
COMMANDO	75
COMPUTER HITS 10	75
COMPUTER HITS 10 VOL 2	95
CAULDRON	89
DELTA WING	90
DESERT RAT	140
DOSSIER G	130
DRAGONTORC	85
EQUINOX	119
ELITE	145
FALKLANDS' 82	99
F.A. CUP FOOTBALL	99
FOOTBALL MANAGER (ADDICTIVE)	76
FIGHTER PILOT	85
GHOST AND GOBLINS	75
GLIADATOR	110
GREEN BERET	80
GUNFRIGHT ULTIMATE	89
GYROSCOPE	99
GIFTS FROM THE GODS (OCEAN)	99
HUMAN TORCHE	89
HEAVY ON THE MAGICK	110
HOTSHOTS	119
HACKER	99
INTERNATIONAL RUGBY	99
IMPOSSIBLE PISSION	80
KIREL	110
KNIGHT RIDER	89
KUNG FU MASTER	89
LA GUERRE DE SECESSION	140
LASER BASIC	190
LORDS OF THE RINGS	129
MANTRONIX	99
MERMAID MADNESS	99
MOVIE	85
MACADAM BUMPER	120
N.O.M.A.D.	99
NOW GAMES II	99
NIGHTSHADE	89
OPEN GOLF	140
PAPER BOY	79
PENTAGRAM	95
PRICE OF MAGICK	99
PING PONG	85
POLE POSITION	85
QUAZERTRON	110
REBEL PLANET	89
ROCK'N'WRESTLE	89
RAMBO	85
ROCKY HORROR SHOW	89
SPLITTING IMAGES	120
SAI COMBAT	79
SAMANTHA FOX	99
SKYFOX ARIOLA	79
SPITFIRE 40 MIRRORSOFT	79
SABOTEUR	80
SWEEVO'S WORLD	117
SWORDS AND SORCERY	90
SPY VERSUS SPY	90
STARQUAKE	79
THEATRE EUROPE	115
TURBO ESPRIT	125
THEY SOLD A MILLION 2	70
THE WAY OF THE TIGER	80
THE WAY OF EXPLODING FIST	89
TOMAHAWK	95
THE NEVER ENDING STORY	99
UNDERWURLDE	90
V!!!	80
WORLD CUP CARNIVAL	89
WHO DARES WIN 2	70
WINTER GAMES	89

WATERLOO	130
YIE AE KUNG FU	75
ZORRO	85
30 GAME	120

A.T.A.R.I.

ALTERNATE REALITY	195 D
AMAZON	330 D
ARCHON II	125 D
ARCADE CLASSICS	95 C
ASYLUM	149 C
ARCHON	119 C
AIRWOLF	85 C
BETA LYRAE	120 C
BETA LYRAE	175 D
BOULDERDASH II	120 C
BOULDERDASH II	180 D
BLUE MAX 2001	95 C
BLUE MAX 2001	145 D
BLUE MAX	95 C
BOULDER DASH	90 C
BRUCE LEE	144 C/D
BOUNTY BOB STRIKE BACK	97 C
BALLBLAZER	95 C
BALLBLAZER	145 D
CONFLICT IN VEITNAM	430 D
CONAN	145 D
CRUSADE IN EUROPE	199 D
COLOSSUS CHESS 3.0	109 C
COLOSSUS CHESS 3.0	210 D
CHOP SUEY	95 C
CHOP SUEY	135 D
DROPZONE	99 C
ELECTRA GLIDE	95 C
FORT APOCALYPSE	95 C
FOOTBALL MANAGER	139 C
FIGHTER PILOT	95 C
FIGHTER PILOT	125 D
F15 STRIKE EAGLE	144 C/D
FLIGHT SIMULATEUR II NOT. FR.	675 D
GOONIES	95 C
GOONIES	145 D
GHOSTBUSTERS	149 D
GHOSTCHASER	95 C
HUMAN TORCHE	145 D
HACKER	95 C
HACKER	145 D
HARD HAT MACK	112 C
JUMPJET	125 D
JUMPJET	95 C
KNOCK OUT	110 C
KNOCK OUT	149 D
KNIGHT OF THE DESERT	145 D
KENNEDY APPROACH	144 C/D
KORONIS RIFT	180 D
KARATEKA	275 D
LUCIFER'S REALM	160 D
MUSIC CONSTRUCTION SET	190 D
MR ROBOT	139 C
MOVIE MAKER	165 D
MEDIATOR	95 C
MEDIATOR	125 D
MERCENARY	135 D
MERCENARY	95 C
MIG ALLEY ACE	95 C
NAM	430 D
ONE ON ONE	95 C
QUASIMODO	90 C
PINBALL CONSTRUCTION SET	190 D
RACING DESTRUCTION SET	190 D
REALM OF IMPOSSIBILITY	180 D
RESCUE ON FRACTALUS	145 D
RESCUE ON FRACTALUS	95 C
SOLO FLIGHT 2	150 C
SOLO FLIGHT 2	190 D
SIDEWINTER	160 D
SILENT SERVICE	145 D
STEVE DAVIS SNOOKER	120 C
STEVE DAVIS SNOOKER	180 D
SPY V SPY II	95 C
SPY V SPY II	145 D
SPY HUNTER	95 C
SPY HUNTER	145 D
SUPER ZAXXON	145 D
SUPER ZAXXON	95 C
SUMMER GAMES (epyx)	180 D
SPITFIRE ACE	95 C
SOLO FLIGHT	144 C/D
STRIP POKER	95 C
SARGON III	670 D
THE WORM IN PARADISE	140 C
TAPPER	95 C
TAPPER	145 D
THEATRE EUROPE	99 C
TIGERS IN THE SNOW	145 D
GREAT AMERICAN ROAD RACE	99 C



L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES

+ accueil, conseil, essais, vente, échange, reprise des programmes achetés chez nous...

GREAT AMERICAN ROAD RACE	145	D
THE BATTLE OF SHILOH	520	D
ULTIMA 4	750	D
ZORRO	95	C
ZAXXON	147	C

COMMODORE 64

IMPORT USA		
ACROJET US SSI	390	D
BATTLE GROUP US SSI	655	D
BLACK THUNDER US	210	D
COLONIAL CONQUEST US SSI	570	D
JET US SUBLOGIC	570	D
NEWSROOM US	390	D
NINE PRINCES OF AMBER US	390	D
REACH FOR THE STARS US	460	D
ULTIMA 4 S	650	D
POWER CARTRIDGE	475	K
1789	275	D
ALTER EGO	195	D
ARCHON II	95	C
ARCHON II	125	D
ARC PANDORA	110	C
ARC PANDORA	170	D
ARCADE CLASSICS	95	C
ARCADE HALL OF FAME	95	C
ARCADE HALL OF FAME	125	D
ADVENTURE CONSTRUCTION SET	169	D
BATMAN	89	C
BOUNCES	110	C
BOMBO	99	C
BIGLES	99	C
BIGGLES	149	D
BOULDERDASH III	110	C
BOULDERDASH III	180	D
BOMB JACK	89	C
BOMB KACK	139	
BALLBLAZER	75	C
BALTIC 85 SSI	475	D
BROADSIDES SSI	580	D
BARRY MAC GUIGAN BOXING	99	C
COMBAT LYNX / CRITICAL MASS	140	D
CORE	130	C
CRUSADE IN EUROPE	95	C
CRUSADE IN EUROPE	145	D
CYBERUN	95	C
CAULDRON	79	C
CAULDRON 2	90	C
COMMANDO	85	C
COMMANDO	133	D
COMPUTER HITS 10 VOLUME 2	90	C
COLOSSUS CHESS IV	170	D
COLOSSUS CHESS IV	120	C
DANSE MACABRE	190	D
DESERT FOX	89	C
DESERT FOX	139	D
EMPIRE	95	C
EXPLODING	85	C
ELITE	135	C
ELITE	195	D
FAIRLIGHT	89	C
FIGHT NIGHT (BOXE)	89	C
FIGHT NIGHT	139	D
FLIGHT SIM II NOTICE FR	490	C
FLIGHT SIMULATOR II N FR	570	D
FASTLOAD EPYX	219	K
GHOST AND GOBLINS	95	C
GHOST AND GOBLINS	145	D
GOLF CONSTRUCTION SET	180	C
GOLF CONSTRUCTION SET	190	D
GAME MAKER	190	D
GREEN BERET	89	C
GREEN BERET	149	D
GAMES KILLER	143	K
GEOPOLITIQUE 1990 SSI	549	D
GOONIES	89	C
HUMAN TORCHE	139	D
HUMAN TORCHE	180	D
HARDBALL	89	C
HARDBALL	139	D
HACKER	95	C
HACKER	138	D
INTERNATIONAL KARATE	69	C
IMPOSSIBLE MISSION	75	C
IMPOSSIBLE MISSION	139	D
INTERNATIONAL TENNIS	145	C
KNIGHT GAMES	95	D
KNIGHT RIDER	99	C
KUNG FU MASTER	89	C
KUNG FU MASTER	139	D
KENNEDY APPROACH	89	C
KENNEDY APPROACH	139	D
KARATEKA	95	C
KARATEKA	165	D
KNIGHT OF THE DESERT	89	C
KNIGHT OF THE DESERT	139	D
LAW OF THE WEST	145	D
MURDER ON THE MISSISSIPI	169	D
MERMAID MADNESS	99	C
MERMAID MADNESS	160	D
MACADAM BUMPER	145	C
MOVIE MAKER	190	D
MUSIC SYSTEM	174	C/D
MERCENARY	99	C
MERCENARY	149	D
NEXUS	99	C
NEXUS	145	D
NICK FALDO'S OPEN (GOLF)	140	C
OMEGA PLANETE INVISIBLE	250	C
PAPERBOY	95	C
PAPERBOY	145	D
PENTAGRAM	85	C
PHANTASY	145	D
PILGRIM	99	C
PSI 5 TRADING COMPANY	89	C
PSI 5 TRADING COMPANY	139	D
PING PONG	89	C
PINBALL CONSTRUCTION SET	190	D
QUESTRON SSI	699	D
R.M.S. TITANIC	110	C
R.M.S. TITANIC	170	D
ROCK'N'WRESTLE (CATCH)	65	C
ROCK'N'WRESTLE	129	D
REVS	190	D
RACING DESTRUCTION SET	175	D
RACING DESTRUCTION SET	95	C
SOLO FLIGHT 2 NOT FRANCAISE	160	C
SOLO FLIGHT 2 NOT FR	210	D
SILENT SERVICE	95	C
SILENT SERVICE	145	D
SHOGUN	110	C
SHOGUN	169	D
SOUTHERN BELLE	120	C
SPINDIZZY	120	C
SPINDIZZY	180	D
SABOTEUR	110	C
SAMANTHA FOX	95	C
SAMANTHA FOX	149	D
STARSHIP ANDROMEDA	95	C
SARGON III	635	D
SKYFOX	95	C
SKYFOX	125	D
SUMMER GAMES II	89	C
SUMMER GAMES II	139	D
THE STANDING STONES	175	D
TAU CETI	99	C
TAU CETI	160	D
TUBULAR BELLS	99	C
THE WAY OF THE TIGER	95	C
THE WAY OF THE TIGER	145	D
THE VERY BIG CAVE ADVENTURE	89	C
TIME TUNNEL	89	C
TIME TUNNEL	139	D
THEY SOLD A MILLION II	95	C
THEY SOLD A MILLION II	125	D
GREAT AMERICAN ROAD RACE	95	C
GREAT AMERICAN ROAD RACE	139	D
TIGERS IN THE SNOW	95	C
TIGERS IN THE SNOW SSI	145	D
ULTIMA III	195	D
URIDUM	94	C
URIDUM	144	D
V !!!	89	C
WORLD CUP CARNIVAL	95	C
WORLD CUP CARNIVAL	145	D
WAR PLAY	89	C
WAR PLAY	120	D
WIZARDRY	129	C
WISARDRY	170	D
WHO DARES WIN II	79	C
WINTER GAMES	89	C
WINTER GAMES	139	D
YIE AR KUNG FU	89	C
ZORRO	89	C
ZORRO	139	D
ZOIDS	110	C

AMSTRAD

WINTER SPORTS PROMO	59	
ATTENTAT RAINBOW	195	D
ALIEN HIGHWAY (ENCOUNTER II)	89	
ALIEN HIGHWAY (ENCOUNTER II)	135	D
AIGLE D'OR	180	
AIGLE D'OR	220	D
AFFAIRE VERA CRUZ	150	
AFFAIRE VERA CRUZ	190	D
ARNHEM	120	
AIRWOLF	99	
AIRWOLF	125	D
BIGGLES	99	
BIGGLES	169	D
BATMAN	89	
BATMAN	160	D
BOULDERDASH III	110	
BOMB JACK	90	
BOUNDER	85	
BOUNDER	139	D
BACK TO THE FUTURE	90	
BALLBLAZER	90	
BATAILLE D'ANGLETERRE	114	
BATAILLE D'ANGLETERRE	190	D
BOUNTY BOB STRIKES BACK	95	
BARRY MC GUIGAN'S	140	
BOULDERDASH	105	
CORE	110	
CLASSIC INVADERS	59	
CLASSIC INVADERS	99	D
CUBE INFORMATIQUE	290	
CAULDRON	79	
CAULDRON II	90	
CONTAMINATION	119	
CONTAMINATION	190	D
CRAFTON ET YUNK	119	
CRAFTON ET YUNK	190	D
COMMANDO	85	
COMMANDO	145	D
COLOSSUS CHESS IV	119	
COLOSSUS CHESS IV	165	D
COMPUTER HITS 10 VOLUME 2	90	
DAMSTAR (SIM VOILE)	140	
DAMSTAR	190	D
DAMBUSTERS	99	
DEVILS CASTEL	160	
DESERT RATS	120	
DATAMAT	338	D
DAMS	280	
DAMS	294	D
EQUINOX	135	
EQUINOX	175	D
ELITE	130	
ELITE	210	D
FAIRLIGHT	90	
FAIRLIGHT	145	D
FIGHTER PILOT	85	
FIGHTER PILOT	130	D
GHOST'N GOBLINS	89	
GLASS	99	
GLASS	169	D
GUNFRIGHT	95	
GOLIATH	120	
GREEN BERET	90	
GREEN BERET	160	D
HEAVY ON THE MAGIC	90	
HEAVY ON THE MAGIC	165	D
HARRIER STRIKE FORCE	95	
HYPERSPORTS	120	D
HACKER	90	
HACKER	140	D
JUMPJET	99	
KUNG FU MASTER	90	
KUNG FU MASTER	145	D
KNIGHT GAMES	90	
KNIGHT RIDER	90	
L'HERITAGE	165	
L'HERITAGE	185	D
LA GESTE D'ARTILLAC	240	C/D
LASER BASIC	240	D
MERMAID MADNESS	99	
MERMAID MADNESS	169	D
MAX HEADROOM	110	
MOVIE	85	
MOVIE	169	D
MONOPOLIC	190	D
M.L.M. 3D	150	
MERCENAIRE	99	
MUSIC SYSTEM	169	
MUSIC SYSTEM	235	D
MEURTRE A GRANDE VITESSE	140	
MONTSEGUR	117	
MACADAM BUMPER	120	
MACADAM BUMPER	178	D
MANDRAGORE	195	
MANDRAGORE	250	D
NICK FALDO'S OPEN GOLF	110	
NODES OF YESOD	110	
NODES OF YESOD	169	D
N.O.M.A.D.	110	
NIGHTSHADE	90	
PAPERBOY	90	
PRICE OF MAGIC	110	
PING PONG	79	
PING PONG	145	D
PACIFIC	119	
PACIFIC	169	D
RICHELIEU GESTION	195	
RICHELIEU GESTION	250	D
REVERSI CHAMPION (OTHELLO)	150	
ROCK AND WRESTLE	80	
RAMBO	79	
ROCKY HORROR SHOW	85	
SHOGUN	95	
SHOGUN	169	D
SWORDS AND SORCERY	99	
SAMANTHA FOX	90	
SAMANTHA FOX	170	D
SKYFOX	95	
SPINDIZZY	90	
SPINDIZZY	140	D
SABOTEUR	90	
SABOTEUR	160	D
SPITFIRE 40	90	
SPY VS SPY	90	
SPY VS SPY	130	D
STRATEGY	145	
STRATEGY	185	D
SORCERY	85	
SORCERY	130	D
TOMAHAWK	89	
TOMAHAWK	139	D
TURBO ESPRIT	99	
TURBO ESPRIT	160	D
TANK COMMANDER	89	
THEY SOLD A MILLION II	110	
THEY SOLD A MILLION II	140	D
TAU CETI	95	
TAU CETI	149	D
TENNIS 3D	160	
TENNIS 3D	220	D
TLL	85	
TLL	135	D
TYRANN	160	
THEY SOLD A MILLION	90	
THEY SOLD A MILLION	135	D
THE WAY OF EXPLODING FIST	89	
THEATRE EUROPE	115	
THE LAST V8	59	
V	95	
V	169	D
WINTER GAMES	90	
WINTER GAMES	169	D
WATERLOO	135	
WORLD CUP CARNIVAL 86	90	
WORLD CUP CARNIVAL 86	145	D
WARRIOR	95	
WARRIOR	195	D
WAY OF THE TIGER	90	
WAY OF THE TIGER	140	D
WHO DARES WIN II	90	
WHO DARES WIN II	140	D
YIE AR KUNG FU	99	
YIE AR KUNG FU	149	D
ZOIDS	95	
ZOIDS	170	D
ZORRO	90	
3D BOXING	110	
3D BOXING	149	D
3D GRAND PRIX	99	
3D GRAND PRIX	145	D
5e AXE	170	
50 GAMES	140	
50 GAMES	190	D

COCONUT, C'EST VRAIMENT MIEUX !

Veuillez préciser T07 ou M05 sur votre bon de commande.

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de COCONUT — Frais de port : 20 F
Réservation possible par téléphone

- Démonstration permanente
- Des spécialistes
- Des imports
- Les derniers logiciels
- Des exclusivités
- Un club (moins 10 %)

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS

NOM
ADRESSE

TÉL.

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage + 20 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk **Total à payer** F
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre
☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement)
Précisez votre ordinateur de jeux :
☐ THOMSON ☐ ATARI 800 ☐ AMSTRAD ☐ ORIC ☐ MSX ☐ C64 ☐ SPECTRUM



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

+ DE 55000 JEUX EN STOCK

SUPER LE NOUVEAU CATALOGUE MICROMANIA!
ENCORE PLUS DE TITRES ... ENCORE MOINS CHERS !

ATARI 600/800/XL/130

INCROYABLE!

ARCADE CLASSICS NF
+ POLE POSITION
+ PAC MAN — **95 F**
+ DIG DUG
+ MR DO

Nouvelle série Americana
Des jeux supers à micro-prix

OLLIES FOLLIES	35 F
SHAMUS	35 F
NEW YORK CITY	35 F
SCOOTER	35 F

NOUVEAUTES! C/D

AIRWOLF	89 F
ARCHON II	125 F
CHIMERA	49 F
CHOP SUEY KARATE	95/135 F
FIGHTER PILOT	95/125 F
JUMPJET	95/125 F
MEDIATOR	95/125 F
MOVIE MAKER	ND/165 F
OLLIES FOLLIES NF	95/145 F
SMASH HIT VOL 4	95 F
THE EIDOLON NF	ND/145 F
SILENT SERVICE	ND/145 F
SOLOFLIGHT 2 NF	95/145 F
BEACH HEAD 2 NF	95/145 F
RAID OVER MOSCOW NF	95/145 F
RACING DESTRUC. SET	ND/145 F

HIT PARADE C/D

ALTERNATIVE reality	ND/195 F
ARCHON NF	119 F
BALL BLAZER NF	95/145 F
BLUE MAX 2001 NF	95/145 F
BRUCE LEE NF	145/145 F
ELECTRAGLIDE	95/135 F
F15 STRIKE EAGLE	145/145 F
GREAT US road race NF	99/145 F
HUMAN TORCH	ND/145 F
KNIGHTS of the desert	ND/145 F
KENNEDY APPROACH	145/145 F
MIG ALLEY ACE NF	95/145 F
POLE POSITION NF	95/145 F
REBEL PLANET	ND/145 F
RESCUE on FRACTALUS	95/145 F
SPY HUNTER NF	95/145 F
SPY VS SPY II	95/145 F
SPY'S DEMISE	99/135 F
SUPER ZAXXON NF	95/145 F
TAPPER NF	95/145 F
THE GOONIES NF	95/145 F
THEATRE EUROPE	99 F
TIGERS IN THE SNOW	ND/145 F
ZORRO NF	95/145 F
FREE NF	ND/179 F
ULTIMAIII	ND/199 F

BEAMRIDER NF	135 F
BLUE MAX	95 F
BOULDERDASH	99 F
COMPUTER WAR	119 F
DECATHLON NF	125 F
DRELBS	95 F
DROP ZONE	99 F
ENCOUNTER	95 F
FORT APOCALYPSE NF	95 F
GHOSTCHASER NF	95 F
HACKER NF	95/145 F
LODE RUNNER	119 F
MELTDOWN	85 F
MERCENARY	95/135 F
NATO COMMANDER	95 F
ONE ON ONE	95 F
SMASH HIT VOL 1	145/145 F
SMASH HIT VOL 2	145/145 F
SMASH HIT VOL 3	145/145 F
SOLO FLIGHT	145 F
SPACE SHUTTLE NF	125 F
SPITFIRE ACE	95 F
STRIP POKER NF	95 F
BEACH HEAD NF	ND/145 F
CONAN	ND/149 F
GHOSTBUSTER	ND/149 F
KARATEKA	ND/275 F

THOMSON TO7/TO7-70/MO5

ELIMINATOR	95 F
PULSAR II	95 F
YETI	95 F

TO7/70-MO5

ALBUM FIL
NUMERO 10
SCRABBLE — **= 259 F**
LA PLANETE INCONNUE

NUMERO 10 (Platini)	135 F
BEACH HEAD	159 F
ECHECS 3.7	110 F
MON GENERAL	95 F
MINOTAURE	95 F
1815	135 F
FOX	149 F
MEURTRE A GRANDE VTS	155 F
INVASION	159 F
DIEUX DU STADE	159 F
AIGLE D'OR	139 F
ANDROIDE	179 F
FBI	195 F
EMPIRE	115 F
MANDRAGORE	195 F
SCRABBLE	175 F
KARATE	175 F
CINQUIEME AXE	125 F
COLISEUM	125 F
OCEANIA	125 F
LORRAN	125 F
AIR ATTACK	195 F
CHRISTAN	179 F
SOLEIL NOIR	95 F
LA GESTE d'Artillac	245 F
OMEGA Planète invisible	195 F
LAS VEGAS	195 F
TOUTAN KHAMON	139 F
POLITIK POKER	89 F
SORTILEGE	169 F
AFFAIRE VERA CRUZ	149 F
EXTRA MISSION	109 F
BLITZ	249 F

SUPER SIMULATEUR DE VOL
VOL SOLO (solo flight) — 185 F

MO 5

CROCKY 2	85 F
MILLIONNAIRE	125 F
STANLEY	129 F
TOP CHRONO	95 F
VOX	160 F
MISSION DELTA	160 F
FLIPPER II	169 F
TABLO 5	225 F
SPACE SHUTTLE	195 F

5 F de réduction supplémentaire à valoir sur la carte de fidélité pour achat par correspondance

ATARI 520 ST

Adventure twin pack	220 F
BRATACUS	320 F
COLOURSPACE	185 F
DEADLINE	185 F
DEGAS	375 F
FLIPSIDE	185 F
HITCH HIKERS	215 F
K-RAM	275 F
K-SEKA	465 F
LANDS OF HAVOC	175 F
M-COPY	125 F
H-DISK	125 F
MUDPIES	185 F
PLANETFALL	185 F
RAM disk 2 print spooler	225 F
RHYTHM	375 F
SEASTALKER	175 F
SOFTPOOL (FILES)	125 F
ZORK ONE	175 F
THE PAWN (FIREBIRD)	225 F
WHISHBRINGER Infocom	250 F
STARCROSS	195 F
SORCERER	195 F
SPELLBOUND	195 F
SUSPENDED	195 F
ZORK 2	195 F
ZORK 3	195 F

ORIC

MR WIMPY	45 F
MISSION DELTA (ere)	89 F
MILLIONNAIRE	110 F
CITE MAUDITE (ere)	125 F
MICROSAPIENS (ere)	125 F
STANLEY	125 F
STAR	125 F
1815	129 F
FRELON	135 F
TRIATHLON (ere)	135 F
SECRET DU TOMBEAU	139 F
MACADAM BUMPER (ere)	145 F
3D FONGUS	149 F
DIAMANT ILE MAUDITE	149 F
AIGLE D'OR	169 F
FLIPPER	169 F
RETOUR DR GENIUS	169 F
MASTER PAINT	225 F
LORIGRAPH	260 F

GB: les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

1 AN DE GARANTIE TOTALE

NOUVEAU À PARIS!

MICROMANIA débarque à Paris ! et comme toujours MICROMANIA innove.

Nous venons d'ouvrir 2 points de vente dans Paris qui sont déjà le rendez-vous des Fanas de la micro et il y a de bonnes raisons à celà.

- Ce sont les premiers points de vente en France à diffuser en continu sur écran vidéo les démonstrations des derniers jeux sortis. Vous pouvez maintenant voir à quoi ressemblent les jeux sans vous fier uniquement aux emballages.
- Ce sont bien entendu parmi les premiers à recevoir les nouveautés.
- Ce sont les seuls à bénéficier sur Paris des prix MICROMANIA...

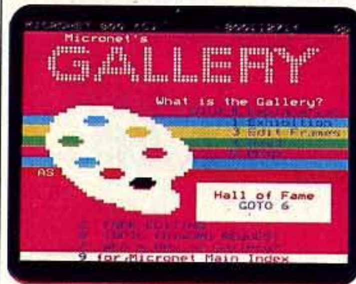
Courez-y vite ! et profitez des super promotions.

PRINTEMPS HAUSSMANN	HACHETTE ST MICHEL
64, Bd. Haussmann	24, bd. St Michel
75008 PARIS	75006 PARIS
Métro Havre-Caumartin	Métro St Michel

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

Votre jeu chez vous dans 48 h*
en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.









Pas de roses pour miss Prestel

L'Angleterre, toujours en avance sur nous quand il s'agit de micro a, pour une fois, un Minitel de retard. Au banc des accusés, la censure sur les messageries « roses ».

La France bat l'Angleterre 21 à 3, ou plutôt un million quatre contre soixante-cinq mille. Ces chiffres illustrent le fossé qui sépare le Minitel français de son homologue anglais, Prestel, en nombre d'adhérents. Le rythme de croissance d'une année en Grande-Bretagne est équivalent au nombre de Minitel installés par les télécommunications françaises en deux jours et demi. Il est vrai que la France possède le premier réseau télématique du monde.
Décembre 1985, 780 services sont offerts aux minitélistes français, ils sont 1 110 en avril 86. Le nombre des messageries a doublé en quatre mois. Plus qu'un phénomène de mode, la convivialité télématique est un phénomène de société qui n'a visiblement pas encore touché les grands-bretons. La raison principale est l'absence de terminal gratuit, le prix des services proposés, et peut-être le côté sucré des messageries sévèrement contrôlées. La communication télématique est réservée aux possesseurs de micro-ordinateurs. Même s'ils sont plus nombreux outre-Manche, ils constituent néanmoins une clientèle potentielle beaucoup moins large que les « minitélistes » français. De plus chaque client doit payer une taxe d'entrée sur le réseau, deux cents francs pour les particuliers et trois cents pour les sociétés, approximativement, outre le prix de la communication et le droit d'entrer sur certains serveurs. Qui dit inscription préliminaire dit implication plus grande de la part du consommateur.
Examinons le menu d'une de ces sociétés de service : Micronet 800. La société concentre un tiers des adhérents de Prestel et un cinquième des appels, en proposant neuf millions de pages. Micronet est une des filiales de la société d'édition Emap qui publie plusieurs magazines d'informatique dont Computer + Vidéo Games. Leur catalogue est marqué par cette orientation micro. Cependant le voyage à travers les pages du serveur est peu dépaysant comparé au kiosque. Mêmes petits jeux, mêmes questionnaires et mêmes graphismes moyens.

Micro à l'honneur

Issue d'une société d'édition à dominante informatique, Micronet fait la part belle aux ordinateurs familiaux. De quoi faire baver les micromaniaques français. Au hasard des pages apparaissent les téléchargements dédiés aux différentes machines (certains sont même gratuits), le hit-parade des softs, les critiques de jeux, ou encore les pages d'information sur les dernières nouveautés concernant le matériel Spectrum, Commodore ou Amstrad. Plus original le service « gallery » qui propose aux rédacteurs en chef dans l'âme de concrétiser leurs rêves. Ils réalisent leurs propres magazines, une tasse de thé à la main. Nous avons déjà évoqué le MUD, Multi Users Dungeon, jeux d'aventures de type convivial où des centaines d'aventuriers progressent de concert et s'affrontent dans un monde évolutif.
Micronet propose un jeu équivalent.
Les joueurs évoluent dans un univers artificiel proche d'un échiquier en trois dimensions. Chaque joueur est maître d'une étoile et cherche à investir les étoiles voisines.
La stratégie domine.

Chat line

Le contenu des messageries est, lui, radicalement différent. Les « chat line » anglaises, traduisez Lignes potins, sont sages, très sages. Les « cartes télématiques » de la Saint Valentin brillaient par leur fraîcheur et neutralité. Aucun dessin porno, pas la moindre petite allusion à une partie de jambes en l'air. C'est propre, gentil et très éloigné de nos messageries câlines françaises. La mentalité gauloise est-elle si peu partagée ? Certes non, mais la censure fait son œuvre. D'où la polémique menée par Peter Robert, directeur des relations publiques de Micronet, et accessoirement militant homosexuel. Si on l'écoutait, l'Angleterre ne serait pas sortie de l'ère victorienne. La censure règne dans les magasins « gay », les back-rooms sont interdites, etc. *« Nos lois sur le contrôle des mœurs, « obscenity law », sont très sévères. Les messages télématiques sont censurés par les télécommunications britanniques, « British Telecom ». Tout message considéré comme immoral ou contraire aux bonnes mœurs est banni. L'auteur du message peut être poursuivi en justice. »* Curieusement, les messageries de Micronet sont squattées par la communauté homosexuelle avec plus de quatre cents membres réguliers. Rassurez-vous, cela reste très correct, les voyages organisés sont réservés au plus de vingt et un ans, les soirées débridées également... Prestel ne joue pas le rôle « mère-maquerelle » qu'affectionne notre Minitel. Est-ce une des raisons de son succès mitigé ?



Peter Robert, directeur des relations publiques de Micronet.

SPECIAL AMSTRAD

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE!

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID
+ ALIEN 8

C/D 120/180 F

AMSTRAD CASSETTES

INCROYABLE !

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)

115 F

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

90 F

NOUVEAUTES!

BALL BLAZER NF	95 F
BIGGLES NF	95 F
BOUNDER NF	85 F
COLOSUS CHESS 4	119 F
COMPUTER 10 HITS VOL 2	95 F
DESERT FOX NF	95 F
DOPPELGANGER NF	35 F
EYE SPY NF	35 F
FORBIDDEN PLANET	79 F
GHOST N GOBBELINS NF	89 F
HEAVY ON THE MAGIC	95 F
HUMAN TORCH	95 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	95 F
KAISER	85 F
KNIGHT RIDER	89 F
LEADER BOARD (Golf) NF	95 F
MINDSHADOW NF	85 F
MONTY ON THE RUN NF	89 F
MOVIE NF	89 F
PACIFIC NF	115 F
PAPER BOY NF	89 F
PSI5 TRADING CPY NF	95 F
REBEL PLANET NF	95 F
RED HAWK	89 F
RESCUE ON FRACTALUS NF	95 F
ROCK 'N WRESTLE NF	85 F
SILENT SERVICE NF	95 F
SHOGUN NF	95 F
SPITFIRE 40	95 F
SPY TREK NF	35 F
STRATEGY FR	145 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95 F
SUPERBOWL	89 F
SWORDS AND SORCERY	99 F
TANK COMMANDER NF	95 F
TAU CETI	95 F
THE GOONIES NF	99 F
TITANIC NF	95 F
TLL	90 F
TOMAHAWK NF	95 F
TUBARUBA NF	89 F
ZOIDS NF	95 F

HIT PARADE

3D Grand Prix	99 F
BAT MAN NF	89 F
BATAILLE D'ANGLETERRE	115 F
BOMB JACK NF	95 F
BRUCE LEE NF	75 F
CAULDRON NF	79 F
COMMANDO NF	89 F
CONTAMINATION NF*	115 F
CRAFTON ET XUNK NF*	115 F
EDEN BLUES NF*	115 F
FRIDAY THE 13 TH	89 F
GUNFRIGHT NF	95 F
GREEN BERET NF	95 F
HOLD UP NF	105 F
HYPERSPORTS NF	95 F
KNIGHT GAMES NF	89 F
KUNG FU MASTER NF	89 F
MACADAM BUMPER* NF	125 F
PING PONG NF	79 F
RAMBO NF	79 F
ROCKY HORROR SHOW	89 F
SABOTEUR	95 F
SCRABBLE Fr	175 F
SKYFOX NF	99 F
SORCERY NF	89 F
SPY VS SPY NF	95 F
SUPER TEST DECATHLON	75 F
THE DAMBUSTERS NF	99 F
THE WAY OF THE TIGER NF	95 F
THE WAY OF EXPL FIST NF	85 F
THEATRE EUROPE NF	119 F
V !! NF	95 F
WINTER GAMES NF	95 F
SPECIAL COUPE DU MONDE	
WORLD CUP 86 (Foot) NF	95 F
ZORRO NF	95 F

AFFAIRE VERA CRUZ	169 F
ALIEN HIGHWAYS	89 F
BACK TO THE FUTURE NF	95 F
3D MEGACODE NF	159 F
3D VOICE CHESS	129 F
AIRWOLF	99 F
ALIEN 8 NF	75 F
BATAILLE POUR MIDWAY	119 F
BATTLE beyond stars	85 F
BOUNTY BOB strikes back NF	75 F
DUNDARACH	105 F
ELITE	135 F
FAIRLIGHT	95 F
FIGHTER PILOT NF	89 F
FIGHTING WARRIOR	85 F
FRANK BRUNO BOXING NF	95 F
GESTE D'ARTILLAC	245 F
GHOSTBUSTER NF	95 F
GUTTER NF	105 F
HACKER NF	95 F
HIGHWAY ENCOUNTER	99 F
JUMPJET	105 F
KNIGHT LORE	95 F
L'HERITAGE	169 F
LE SURVIVANT	109 F
LORD OF THE RING	165 F
LORD OF MIDNIGHT	95 F
MANDRAGORE	195 F
MASTER OF THE LAMPS NF	95 F
MATCH DAY	65 F
MICROSAPIENS NF	119 F
MILLIONNAIRE NF	119 F
MISSION DELTA NF	105 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI	159 F
NIGHT SHADE NF	95 F
OMEGA Planète Invisible	249 F
PANZADROME	89 F
RAID NF	75 F
RALLY II NF	95 F
SPINDIZZY NF	95 F
STARQUAKE	89 F
STRANGE LOOP	89 F
SUPERSLEUTH	95 F
SWEVO'S WORLD	45 F
THINK	89 F
WHO DARES WIN II	95 F



MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

AMSTRAD DISQUETTES

SUPER PROMOTION 3 DISQUETTES VIERGES 99 F

INCROYABLE !

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)

145 F

THEY SOLD A MILLION NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY 135 F

135 F

NOUVEAUTES !

ALIEN HIGHWAYS	135 F
BIGGLES NF	145 F
MOVIE NF	145 F
RESCUE ON FRACT. NF	145 F
BORED OF THE RING	135 F
BOUNDER NF	129 F
CAULDRON 2 NF	135 F
COLOSUS CHESS 4	169 F
DR WHO	185 F
ELITE	195 F
FAIRLIGHT	145 F
GHOST N GOBBELINS NF	145 F
HUMAN TORCH	145 F
KUNG FU MASTER NF	145 F
MC GUIGAN BOXING NF	145 F
MINDSHADOW NF	145 F
MUSIC SYSTEM	145 F
PAPER BOY NF	145 F
PING PONG NF	145 F
REBEL PLANET NF	145 F
ROLLER COASTER NF	135 F
SKYFOX NF	145 F
STRATEGY FR	185 F
STRIKE FORCE HARRIER	145 F
TANK COMMANDER	135 F
TAU CETI	145 F
THE DAMBUSTERS NF	145 F
THE GOONIES NF	145 F
TOMAHAWK	145 F
TYRANN	195 F
TLL NF	139 F
WHO DARES WIN II	145 F
WORLD CUP 86 (Foot)	145 F
YE AR KUNG FU	125 F
ZOMBI	175 F
ZORRO NF	145 F

HIT PARADE

3D GRAND PRIX	145 F
BATAILLE D'ANGLETERRE	195 F
BATAILLE POUR MIDWAY	195 F
BAT MAN NF	145 F
BOMB JACK NF	145 F
BRUCE LEE NF	125 F
CAULDRON NF	125 F
COMMANDO NF	145 F
CONTAMINATION NF	195 F
CRAFTON ET XUNK NF	195 F
D BASE II NF	690 F
EDEN BLUES NF	195 F
EXPL fist+FIGHT warrior	185 F
FRANK BRUNO BOXING NF	145 F
GREEN BERET NF	145 F
KNIGHT GAMES NF	125 F
KUNG FU MASTER NF	145 F
HYPERSPORTS	125 F
MACADAM BUMPER	175 F
MONTY ON THE RUN NF	125 F
MULTIPLAN NF	498 F
PACIFIC NF	159 F
SCRABBLE Fr	245 F
SORCERY+ NF	130 F
THEATRE EUROPE	195 F
THE WAY OF THE TIGER NF	145 F
V !! NF	145 F
WINTERGAMES NF	145 F
WORKING BACKWARDS	95 F

3D MEGACODE* NF	230 F
AIRWOLF	125 F
AFFAIRE VERA CRUZ	195 F
BACK TO THE FUTURE NF	145 F
ELIDON	49 F
FIGHTER PILOT NF	135 F
GESTE D'ARTILLAC	295 F
HACKER NF	145 F
HARRIER ATTACK	125 F
HIGHWAY ENCOUNTER	139 F
JUMPJET NF	155 F
MISSION DELTA *	155 F
OMEGA Planète Invisible	249 F
RED ARROWS	135 F
SPINDIZZY NF	145 F
SUBTERRANEAN STRIKER	125 F

NOUVEAU: MICROMANIA A PARIS !
- **Printemps Haussmann**
- **Hachette St Michel, 29, bd. St Michel**

Démonstration des jeux sur écran vidéo

GB : Le programme proposé dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

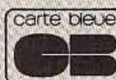
TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



Date d'expiration ___/___ Signature ________

Règlement: je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ *CCP* ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement)*

Entourez votre ordinateur de jeux: ATARI 600 ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 MO5 ORIC MSX C64 SPECTRUM ATARI 2600 COLECO MATTEL



Lucas film : l'empire contre-attaque

Téléportation dans d'autres réalités, jeux grandeur nature, l'expérience du cinéma et la technologie informatique font exploser la création des softs signés Lucas Film.

Dans l'univers impitoyable des « films monuments » règnent trois géants : Steven Spielberg, Francis Ford Coppola et Georges Lucas. Leur nom en haut d'un générique attire des millions de spectateurs comme des mouches sur du miel. Derrière les « American Graffitis », et autres « Guerre des étoiles », parties immergées de l'iceberg Lucas Film, se cache une entreprise de quatre cent cinquante personnes plus secrète que le Pentagone et IBM réunis. Effets spéciaux, maquettes, rayons laser... le roman d'espionnage n'est pas loin. Lucas Film, comme ses concurrents, mise sur la diversification de ses activités avec des pôles tels que les images de synthèse ou les jeux vidéo. *Rescue on Fractalus, Ballblazer, Koronis right* et *The Eidolon*, cela vous dit quelque chose? *Tilt* a rencontré Ron Gibert, Noah Falstein, David Fox et Chip Morningstar, quatre parmi les seize représentants du département lilliputien de l'empire.

L'histoire du département de jeux Lucas Film brille par sa complexité. Une chose à savoir : la distribution et parfois le développement des logiciels sont assurés par des tiers. Premier de la liste : Atari en 1982 est le catalyseur de l'histoire. Se succèdent maintenant Epyx et Activision ; le premier sur le territoire américain, le deuxième pour le reste du monde.

La position de Lucas à ses débuts est sans ambiguïté : *« Le jeu doit être un domaine de divertissement intéressant, faisons quelque chose. »* Comble de l'absurde, l'équipe « jeu » n'est pas connue pour ses adaptations de « La guerre des étoiles » ou « L'empire contre-attaque ». Pas de mystère, les licences ont été vendues. Big money veille au grain. *« Succès cinématographique ne rime pas avec ludique. L'essence du succès se place différemment, dans un film, c'est l'histoire, les interprètes... ; dans un jeu vidéo c'est l'interactivité, le dialogue avec le joueur. Quand on adapte, une bonne part de créativité s'envole.* E.T. *d'Atari,* The Goonies *de Data soft n'ont pas du tout marché. Activision a eu de la chance avec* Ghostbusters. *Souvent les gens se retrouvent obligés d'écrire un soft en six semaines pour sortir à Noël... »*, commente Noah Falstein.

Côté inspiration, Lucas Film a carte blanche. *« Nos idées viennent de partout, quelques fois de chansons ou de livres, d'autres fois de situations de la vie courante. Nous ne prenons pas le monde au sérieux. Il n'y a pas de recette miracle. Souvent les idées les plus simples, donc les moins chères font les grands succès. »*

Et pourtant c'est à Lucas Film que l'on doit l'introduction des fractales dans le jeu avec *Rescue. The Eidolon* met en scène un programme original ACE (animation cell editor) permettant de créer des « bits » d'animation à l'image des dessins animés. Toutes les cellules peuvent être combinées entre elles. Résultat : le dragon tourne la tête, cligne de l'œil et ouvre ses ailes simultanément. Un point commun cependant dans tous les logiciels maison : le joueur est toujours pris à parti. Comme l'explique Noah : *« Il est important que le joueur s'implique dans l'action d'un jeu sans intermédiaire. Vous voyez une personne marcher sur l'écran : vous ne savez pas où est votre corps, c'est juste une représentation. Vos actions sont perverties. Vivre l'expérience directement fait travailler l'esprit et les mains à toute vitesse. De même le packaging est un élément important, il plonge le joueur dans l'ambiance avant même que les images apparaissent à l'écran. »*

Les projets de Lucas Film reprennent les mots-charnières des années 80 : développer les technologies dans le domaine du divertissement interactif. *« Nos projets visent une autre échelle : effets spéciaux renforcés par outil software mettant en œuvre des systèmes plus gros que les micro-ordinateurs. Nous possédons l'expérience du cinéma et la technologie informatique, nous devons trouver un nouveau terrain de rencontre »*, commente David. Les jeux du futur : Chip ne voit pas de limites à la créativité : *« Des jeux dans lesquels tu pourrais utiliser les réactions et les informations de ton corps avec des capteurs ; des jeux plus conviviaux où l'on jouerait à mille avec des modems et CD Rom où l'on ne perdrait ni ne gagnerait mais où l'on verrait des choses que seul un ordinateur sait faire. »* Des expériences

Le Créateur du mois : Rémy Herbulot



Deux titres, deux hits.* Macadam Bumper *et* Crafton et Xung *suffisent à asseoir la réputation de Rémy Herbulot en France et outre-Manche. Il fait partie de cette race de programmeurs qui sont venus tard à l'informatique, en rattrapant les années perdues par un travail boulimique. La création d'un jeu signifie quinze heures de travail par jour, avec une préférence marquée pour les veillées nocturnes à la lueur du tube cathodique. Ces poussées de stackanovisme alternent avec des mois de décompression consacrés à la mandoline ou au cinéma des années quarante. Le programmeur attitré de Ere Informatique débute il y a quatre ans sur un seize bits exotique : le* Rainbow 100 *de la famille des compatibles* PC. *Il emprunte par la suite la filière classique :* Oric, Spectrum, Amstrad *et* M.S.X. *avec une attirance particulière pour* l'Amstrad. « Une machine qui laisse une très grande liberté aux programmeurs. » *Son jeu préféré ?* Sorcery. « Arcade et aventure sont amenées à se rejoindre. Les jeux de demain allieront richesse des situations et beauté du graphisme et de l'animation. Ce sont ces jeux qui offrent le plus de possibilités. Il est important qu'à aucun moment le joueur ne soit bloqué, il doit pouvoir faire un peu n'importe quoi, n'importe quand, tout en s'amusant. Les ennemis héréditaires du programmeur : le manque de mémoire et la lenteur tendent à disparaître avec l'avènement des *Atari ST* et consort. Ils permettront la réalisation de ces jeux beaux et intelligents. » *Avec seulement deux titres Rémy Herbulot vit de sa passion : une lueur d'espoir pour tous ceux qui comptent en faire leur métier. Il nous prépare pour la rentrée une suite de* Crafton et Xung *plus orientée vers l'aventure. Sans doute un autre best-seller.

COMMODORE HARD

C 64	1800
1541	1890
C 128	3190
1571	3290
C 128 D	6390
1901 moniteur	3490
Ritman C + : impr. qualité courrier, accentuée, interfacée commodore, graphique	3390
C 64 + 1541	3190

PHERIPHERIQUES

Tab. tactile	800
Graph. pad II	990
Voice master : synth. vocal	890
Power cartridge	495
Freeze frame : la cartouche utilitaire de l'année	595
Cordon pour 128, 40/80 colonnes sur T.V.	450
Killer game : cartouche pour éclater les records	179
Reset	59
Rubans MPS, ritman C +	90 / 75
Boite de rangement	165
Pince à disquette	95

ULTIMA

5 Bd VOLTAIRE, 75011 - PARIS - TEL: 43.38.96.31

le conseil d'ami

ATARI

HARD :

S 20 STF + néochrome + mégaroïde	5 990
1 040 STF monochrome	9 990
1 040 ST couleur	11 990
moniteur monochrome	1 990
moniteur couleur	3 990
drive 3,5 p, 500 ko	2 000
drive 3,5 p, 1000 ko	2 700
Disque dur 10 mega	8 500
Promo : 520 ST + moniteur couleur	7 990

UTILITAIRES :

Habaview + TOS-HABA gestion de fichier fantastique	895
Habawriter + TOS-HABA traitement de texte	895
K spead (tableur)	455
Hypo C	490
Dega's (utilitaire dessin)	450
M disk	NC
M copy	NC
Color space (dessin)	200
Print master	350
Music studio	390
CAD 3 D	490

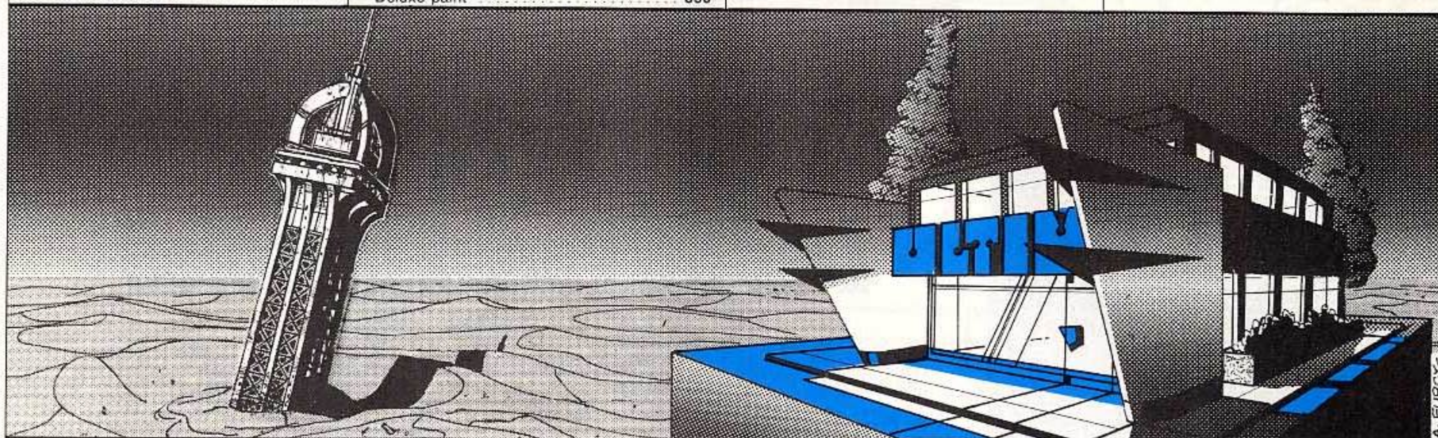
AMIGA

S 12 Ko + moniteur H.R. 640/400 + souris + 2ᵉ drive 3 1/2 + drive 5 1/4 soft : jeux et utilitaires
Nous contacter pour prix.

- Hacker	420
- Mind shadow	420
- Borrowed time	420
- Deluxe paint	890

AMSTRAD HARD

CPC 464 MONO	2690
CPC 464 COULEUR	3990
CPC 6128 MONO	4190
CPC 6128 COULEUR	5590
PCW 8256	5590
DMP 2000	2290
DD1	1990



ULTIMA LA NOSTALGIE DU FUTUR

Bientôt ouverture Club Aventure

COMMODORE SOFT

Bomjack	99 / 149
Green beret	99 / 149
Legend of amazone women K7	119
Ping Pong C	99
Ghost and Goblin	109 / 159
They sold a million II	120 / 180
Kung Fu master	99 / 149
Time tunnel	109 / 159
Azimut	130
International karaté	99 / 149
Way of Tiger	109
Samantha fox	129
Golf construction set	199
Spindizzy	109
Bigles	109 / 169
Empire	129 / 169
Paper boy	109
The pawn	250

STRATEGIE

Antietam : guerre civile USA D	490
Cariers at war : guerre du pacific D	490
Computer quaterback	490
Golan front : guerre des 6 jours D	490
Europe ablaze : combat aérien en Europe (39/45) D	490
Knight of desert D	250
Reach for the Stars : jeu stratégique interstellaire D	490
Sieg in Africa : afrique du nord (40/44) D	490
Tigers on the snow	119 / 169
USAAF : bombardements US D	490

AVENTURE ET JEUX DE RÔLE

Borrowed time	125 / 189
Dragon world D	340
Masquarade D	180
Lord of the ring C	189
Révolution 1789 D	289
Ultima III D	220
Ultima IV D	590
The warm in paradise C	150
Sword and Sorcery C	125

SIMULATION

Jet	490
Silent service	390
Acrojet	390
Soloflight 2	390
Flight simulator II NF	570
Revs	200 / 220

UTILITAIRES 64

Vizawrite : traitement texte NF	790
Busicalc III : tableur NF (le plus rapide)	995
Superbase : gestion fichier NF (le plus puissant)	1180

UTILITAIRES 128

Swift : tableur	299
Superbase	1180
Home manager	490
et n'oubliez pas le cordon miracle 40 / 80 colonnes pour C 128 sur votre TV.	450

AMSTRAD SOFT

Bomb jack	99 / 149
Green beret	99 / 149
Lord of the ring	189
Ping pong	99 / 149
Ghost and Goblin	99 / 109
Saboteur	109
Tau ceti	119
Frankie GHT	119
Commando	109 / 159
Spindizzy	109 / 169
Samantha fox	119
They sold a million II	109 / 159
Dambuster	129 / 189
Winter games	109 / 159
Zombi	189

HOUSSES

464	150
6128	150
DDI	50
Impr. DMP 2000	80
C 64	50
128	70
1541	70

JOYSTICKS

Quick shot II	120
Quick shot IV	169
Quick shot IX	199
Compétition pro.	195
Stick	199

ATARI ST JEUX

King quest II (avec solution)	450
Black cauldrown	450
Pawn (le plus beau)	250
Trilogy of Apshay	NC
Brattacas	390
Mindshadows	299
Haker	299
Borrowed time	299
Sun dog	440
Time bandit	299
Major notion	NC
Winnie	250
Ultima II	580
Amazone	465
Peny marison	465
Farenheit 451	465
Nime princess	465
The get away	450
ROG	390
Men and me	385
Little computer people	450
Jouat	NC
Minipedes	NC
Flight simulator II	NC

SPECTRUM SOFT

Bom jack	109
Elite	119
Green beret	109
Sword and Sorcery	129
Lord of the ring	179
Rambo	99
They sold a million	☐
Commando	99
International karaté	99

CREDIT CETELEM immédiat au magasin. (sur acceptation du dossier)

1 heure de démonstration sur R.V. pour tout achat de matériel. Pour tout autre logiciel contactez-nous
5, Bd Voltaire 75011 PARIS Métro République

Tél. : 43 38 96 31

Nom ....
Adresse ....
....
Code postal ....
Tél. ....
Règlement en : C.B. ☐ C.C.P. ☐

Titre	Marque	Prix
-	-	-
-	-	-
-	-	-

Port + 15 F, contre remboursement + 30 F
Matériel + 50 F Total ......

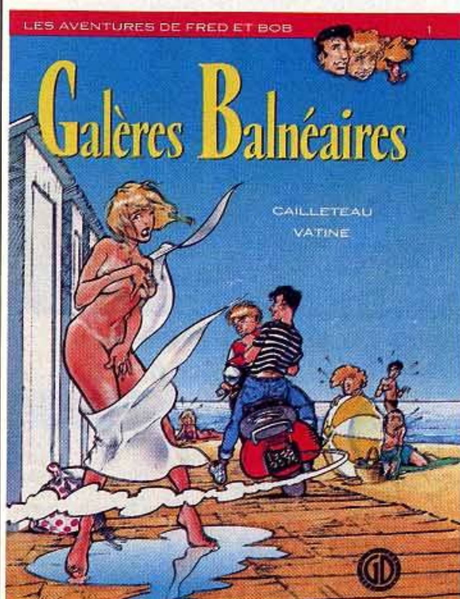
Règlement carte bleue C.B.
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
date d'expédition - / Signature obligatoire

Tout crédit Cetelem possible ! Téléphonez.

LEVY-NEBOUT-SEYOT !!!

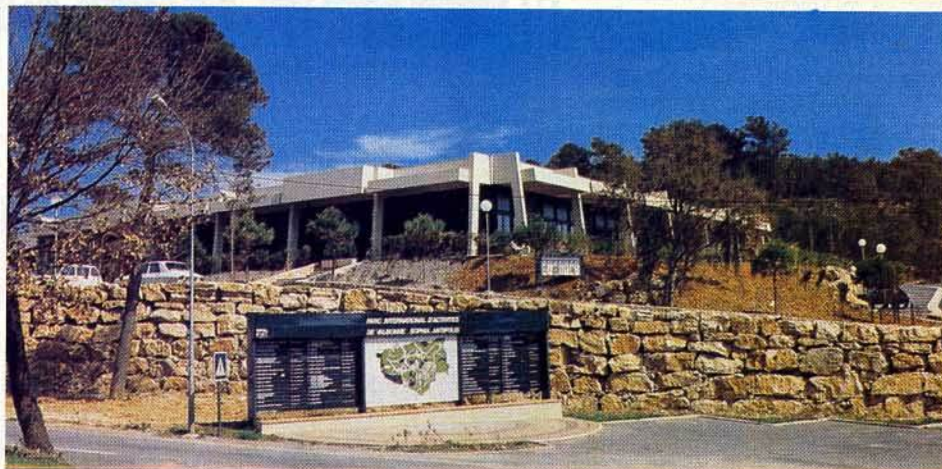
ont été tentées sur *Ballblaser* : images transmises sur écran géant et des équipes de seize personnes jouant simultanément. Résultat foudroyant, à la limite du ciné et du jeu. Ron : *« Je souhaiterais des jeux permettant à mille personnes de se téléporter dans une autre réalité, d'explorer le monde en interaction avec d'autres gens et non avec des machines. »* Retour sur Terre avec Noah : *« Le problème est toujours le même : trouver ce qu'on peut faire avec la technique une fois qu'elle est là. Le hardware existe depuis quarante ans, mais les gens n'ont toujours pas trouvé comment s'en servir. Le public est très vite blasé par tout ce qu'on lui propose. »* Surprendre, même pour Lucas Film, c'est pas facile.

Véronique Charreyron



Guy Delcourt publie...

Deux nouveaux héros de BD sont nés ! Et pas n'importe lesquels. Avec leur génie pour la catastrophe et leur don inné de la bévue (qui se retourne impitoyablement contre eux), les dénommés Fred et Bob héros de l'album « Galères Balnéaires », sont en fait les dignes héritiers de Gaston Lagaffe.
Dans une ambiance très rétro (l'action se situe en 1962), ces deux terreurs des digues se livrent, au son d'un twist farouche, à de véritables voies (sur berge) de fait. Jugez donc : en quarante-six planches bien tassées, ils parviennent à affoler deux baigneuses nues (très jolies au demeurant), à faire exploser une superbe américaine (une voiture, pas une fille !), à sauver notre bonne vieille terre d'une invasion extra-terrestre, à rivaliser d'audace avec James Dean dans une course mortelle, à combattre sans pitié un spectre nazi par une nuit d'orage, et même à utiliser leur chien (appelé Tépaz) pour tenter de séduire de charmantes estivantes ! Si vous ne connaissez pas encore ces dangereux individus, vous n'allez pas tarder. Les deux jeunes auteurs (issus des pages de Pilote) qui ont créé cette BD hors-pair sont en effet de véritables révélations : Cailleteau pour ses dialogues à la Audiard, et Vatine pour son trait racé qui nous vaut, entre autres, de mémorables créatures de rêve. Et comme par hasard, il se trouve que le premier ressemble à Fred (le grand escogriffe) et le second à Bob (le petit Rabelais)... Ils ont des têtes impossibles, mais quel talent !
(Album de BD édité par Guy Delcourt Productions, 46 pages, couleur, 49,50 F).



Sophia Antipolis Des cerveaux au soleil

La saga de Sophia, suite et fin.
L'histoire, le développement, les perspectives du plus prestigieux fief français de la haute technologie.

Un homme, un pays, une idée

Juin 1969, une pinède balayée par les vents avec pour seuls hôtes lézards verts et cigales, des collines aux couleurs de Cezanne, un site vierge. Juin 1986 le parc occupe deux mille quatre cents hectares et accueille plus de cent cinquante entreprises, laboratoires et centres d'enseignements. La garrigue s'est transformée en un haut lieu de la technologie de pointe en France. La cité internationale de la sagesse, des sciences et des techniques : Sophia-Antipolis existe. Sous ce nom pompeux se cache le premier parc scientifique de France (qui en compte dix-sept), un vivier de cerveaux, le « hight tec » à la provençale.
A 15 km de l'aéroport international de Nice le site s'étend sur cinq communes : Antibes, Biot, Mougins, Valbonne et Valauris. Quarante-neuf nationalités se côtoient avec une dominante franco-américaine. Les secteurs les plus représentés sont l'informatique et la chimie. Ainsi Sophia-Antipolis accueille entre autres : Air France et son centre informatique mondial de réservations, Funitel, le deuxième serveur français en capacité de calcul, les géants de la chimie mondiale tels que Rohm and Haas, Dow Chemical et Dow corning, Searle, ou Loréal, les grands de l'informatique comme Digital ou Thomson, des laboratoires de pointe tels que l'IRIAN pour l'intelligence artificielle, le CNRS et l'agence française pour la maîtrise de l'énergie. Sans oublier la formation des ingénieurs et industriels de demain dispensée par l'école des mines, le Cerics (diplôme de magistère d'informatique) ou le Ceram, une école supérieure de commerce. Plus proche de nos préoccupations Sophia abrite également Exelvision, Nice Ideas, US Gold et Micromania. Longtemps présentée comme la Silicon Valley française ou Silicon d'Azur, comparaison qui tient du cliché mais aussi la plus parlante pour le grand public, le projet n'a pas reçu l'assentiment général. Longtemps on lui a reproché de n'accueillir que les mastodontes de l'industrie qui arrivaient avec leur personnel et se révélaient donc peu créateurs d'emplois pour la région. Pour d'autres, le parc relevait d'une construction artificielle venue d'en haut et non d'un mouvement spontané à l'initiative de chercheurs, comme en Californie. Sans parler de tous ceux qui, au début des années soixante-dix, n'ont pas cru au projet, trop ambitieux ou novateur, dans une région traditionnellement présentée comme le paradis des chaises longues.

La fine fleur de la langue française

Savoureux ou pédant ? Le jargon employé sur le site fait parfois sourire. Plus proche de Maurice Genevois que du vocabulaire technico-hermético-scientifique, il est fortement teinté d'écologisme ou à tout le moins d'horticulture. Ici les chercheurs partent irriguer les entreprises avoisinantes. Les petits nouveaux poussent à l'ombre des pépinières d'entreprises. Les laboratoires essaiment les unités de fabrication qui germeront par la suite. Les contacts se nouent lors des réunions de fertilisation croisée. La fondation est le noyau, la racine de l'arbre d'où tout est parti. De là à dire que le parc s'étend comme un lierre grimpant, que les nouveaux bâtiments poussent comme des champignons et que les contacts fleurissent sous les pins parasol. Il n'y a qu'un brin d'herbe.

Rassemblement de cerveaux



Comment en vient-on à concevoir un tel projet et dans quel but ? Pierre Lafitte le « père » du parc, sénateur et ingénieur général des mines, a eu dès le départ une vision « très grand-angle » : changer l'industrie, changer l'homme. Sortir les industries et les chercheurs de leur ghetto pour favoriser les transferts de technologies.
Créer un rassemblement de cerveaux mais aussi d'artistes et de commerciaux. Bref, reconcilier l'art, la science et l'industrie.
Rappelons brièvement l'historique du site : en 1969 Pierre Lafitte crée une association faite de financiers, d'élus locaux et de personnalités régionales pour l'achat des premiers terrains et la construction des routes. Les organismes qui décident de s'installer s'appellent l'Ecole des mines (alors sous la présidence de Pierre Lafitte), l'Ecole des télécommunications, Loréal, la compagnie française de prospection sismique et Rohm and Haas. En 1974 un syndicat mixte regroupant les cinq communes concernées reprend le flambeau. Le Symival assure encore aujourd'hui la commercialisation et la promotion du parc. L'animation scientifique et culturelle est, elle, confiée à la Fondation Sophia Antipolis que dirige actuellement Pierre Lafitte. Pour lui cette histoire commence comme un conte de fée. *« Je sentais à l'époque un nouveau mouvement symbolisé par la route 128 et la Silicon Valley. Pour moi les domaines culturels et économiques sont inséparables. Sans dynamisme économique une région s'étiole culturellement, l'exemple le plus frappant est l'Italie de la Renaissance. Nous avons cru à l'idée d'une concentration intellectuelle comme ferment de la créativité, et ça a marché. Il se développe maintenant sur la côte d'Azur un état d'esprit d'économie moderne dans tous les pans de l'activité : haute technologie, industrie, mais aussi dans les secteurs non marchands tels que la création artistique et les loisirs. L'idée n'a pas provoqué l'enthousiasme car la côte d'Azur ne faisait pas sérieux. Mais, au milieu des années soixante-dix le mouvement était lancé avec un taux de croissance de 15 à 20% par an. Nous avons très vite posé des garde-fous pour éviter le syndrome de la Silicon Valley, l'engorgement, l'impossibilité de se déplacer, la polution, etc. »* S'il est un maître-mot sur le site, c'est bien celui de la qualité de la vie. C'est dans ce sens que Sophia Antipolis se singularise des zones industrielles ou centres de recherche les plus courants. Interrogez les hôtes du parc sur leurs motivations, les réponses qui viennent en tête sont : le soleil, la pinède et le calme qui stimule la productivité. L'accent est mis sur l'environnement, les espaces verts.
Dans l'avenir seul un huitième de la surface sera urbanisée. Souci que l'on retrouve dans l'architecture où batiments futuristes entourés de pins côtoient marbre rose antique pour le Sophia Country Club. La qualité de la vie est au centre des préoccupations de la fondation qui, avec un certain esprit boy-scout, assure l'animation sur le parc. Le théâtre en plein-air accueille des expositions artistiques pendant l'année et, chaque été, un festival de musique et de danse. Chaque mois un journal diffuse l'information sur le site. L'ambiance « bon voisinage » est renforcée par l'action menée par l'accueil des villes françaises où un bataillon d'épouses dévouées s'est donné pour but de favoriser l'intrégation des nouveaux venus. Elles organisent des concerts de midi, des stages d'informatique, de yoga, de bridge ou visite des lieux. Cette préoccupation semble moins partagée par le Symival qui, avec le Conseil Général, présidé par Jacques Médecin, a décidé de doubler la capacité du parc. La deuxième partie de Sophia, la plus récente, héberge des unités de fabrication, des logements, ce qui était impensable à l'origine. Pierre Lafitte voulait rénover l'état d'esprit de la Provence dans son ensemble. Nous n'approfondirons pas ces divergences, trop souvent teintées de politique au sud de la Loire.

Contacts

Le but premier d'une telle concentration de chercheurs et d'industriels est le transfert de technologie et partant la création d'entreprises nouvelles. Dans cette optique la Fondation organise des réunions de « fertilisations croisées », rencontres mensuelles entre des personnes travaillant dans des disciplines différentes. Tour à tour les centres reçoivent les participants et présentent leur activité. Des collaborations inattendues sont nées à Sophia. Exelvision travaille avec l'école des mines qui confie également des études de marché aux étudiants de l'école de gestion. Les élèves des mines, du Cerics ou du Ceram trouvent le plus souvent leurs stages sur place. Les ingénieurs passent facilement d'une société à l'autre. Micromania travaille avec l'INRIA, etc. Représentatif de cet état d'esprit, une jeune société, Sigma consultant, s'est donnée pour mission d'introduire les technologies nouvelles dans les PME, PMI souvent incapables de faire face aux mutations technologiques, faute de moyens. La création d'entreprises est devenue un objectif prioritaire depuis peu.
La « pépinière d'entreprises » reflète cette préoccupation. Selon une formule qui nous vient des Etats-Unis, les pépinières d'entreprises se proposent d'aider les créateurs d'entreprises en leur facilitant les formalités administratives, financières pendant trois ans. Dans cette phase de démarrage les entreprises bénéficient de services communs, téléphone, secrétariat, photocopie, trop lourds à supporter pour une jeune société. Seuls les projets innovants sont acceptés à Sophia. Trois entreprises sont « en couveuse » pour l'instant : Grafiti qui réalise des dessins sur ordinateurs, la Sofiatec qui met au point des logiciels pour micro ordinateurs et Valorem, une entreprise de géophysique. Ces jeunes sociétés trouvent sur place un gros potentiel d'affaires. Ici les contacts personnels engendrent souvent des coopérations professionnelles. Les entreprises chercheront naturellement leurs partenaires à proximité. Sophia Antipolis, la Silicon Valley européenne ? Non. Un ferment de créativité : certainement.

Nathalie Meistermann

Plus d'Antigel dans le Minitel, Le Petit Malin se fait Hara-Kiri

Si l'on cherche bien et que l'on évacue sans merci tous les « pendus », « master mind » ou les messageries somnifères, on peut s'amuser sur Minitel. Trois élus ce mois-ci : *Hara Kiri, Le Petit Malin* et *Antigel.*
Commençons par le moins bon : *le Petit Malin* — for parisians only — ne propose rien de bien extraordinaire : horoscope, biorythmes et bien sûr le guide du petit renard. Le tout accompagné de publicité particulièrement irritante, surtout au prix de la minute. Seule page attirante : cocktails. Elle vous concocte la mixture de vos rêves à partir de vos boissons préférées. Décapant et... bête et méchant : *Hara Kiri* offre le meilleur comme le pire. Le pire a le mérite d'annoncer la couleur : mur des chiottes, ou jeux cons qui vous diront si vous possédez toutes les qualités requises pour faire partie de cette élite lucide. Le serveur recelle aussi quelques bons mots qui vous mettront de bonne humeur pour toute la journée. L'horoscope est un bon exemple du genre : Sagittaire : vous pourrez éviter Uranus d'être en conjonction avec Saturne par un ingénieux système de poulie ou en organisant un détournement de planètes avec prise d'otages. Pour le Lion la température ambiante sera de 37 degrés sur l'ensemble du corps avec un temps pluvieux dans la salle de bain : idiot mais drôle. L'actualité à la rédaction manie l'humour noir avec délectation : « la petite Céline est morte assassinée, le petit Gregory se fait une copine au paradis. » Le style inimitable plaît ou ne plaît pas, mais il s'éloigne de la fadeur ambiante sur Minitel.
Antigel réserve de bonnes surprises. *Messagerie* et *salons* où l'on cause accueillent l'intéressé sans façon. *Salons privés* et *Antivol* sont eux réservés aux habitués qui connaissent le mot de passe. Une messagerie reste une messagerie, rien à dire. En revanche les jeux sont assez savoureux. *Culture à tartiner* propose aux mondains pédants une valise de citations choisies. Les thèmes vont à l'essentiel : amour, argent, bonheur, femme ou encore la mort. Vaste programme. Si vous trouvez l'auteur de la première citation, dix « bons mots » d'auteurs célèbres suivront. Entre autres petites merveilles : « Parti de rien, j'ai atteint la misère », Groucho Marx. « La mort est un manque de savoir-vivre », Pierre Dac, ou encore : « Ne parlons pas d'argent, ça énerve ceux qui n'en ont pas », Francis Blanche.
Drôle de rame est une sorte de roman interactif dans l'underground new-yorkais, bien fait et joliment présenté. Les détours « Afterhours » sont conseillés. Accès : 36 15 91 77 + CYAN (le petit malin), + HK (Harakiri), + ANTI (Antigel).

INTELLIVISION

100 CONSOLE PERITEL + 1 K7 590F

101	BASE BALL	149 F
102	SOCCER (FOOT)	149 F
103	BOWLING	149 F
104	GOLF	149 F
105	TENNIS	149 F
106	HOCKEY	149 F
107	BOXING	149 F
108	BASKET	149 F
109	SHARP SHOT	149 F
110	MAZE A TRON	149 F
111	TRON DEADLY DISC	149 F
112	BURGER TIME	149 F
113	PAC MAN	189 F
114	FROG BOG	149 F
115	DONKEY KONG JR	149F
116	SNAFU	149 F
117	BEAMRIDER	199 F
118	UTOPIA	149 F
119	LADY BUG	149 F
120	MOUSE TRAP	149 F
121	CARNIVAL	149 F
122	ECHECS (CHESS)	149 F
124	STAMPEDE	149 F
128	ASTROSMASH	149 F
129	VECTRON	149 F
130	SPACE HAWK	149 F
131	STAR STRIKE	149 F
132	SPACE BATTLE	149 F
134	SUB HUNT	149 F
135	REVERSI	149 F
136	ROULETTE	149 F
137	BLACK JACK POKER	149 F
138	HORSE RACING	149 F
139	BACK GAMMON	149 F
140	POPEYE	149 F
141	JEU DE DAMES	149 F
142	WHITE WATER	199 F
143	NOVA BLAST	199 F
145	PINBALL	189 F
146	MOTOCROSS	189 F
147	BUMP N' JUMP	189 F
148	MASTER OF UNIVERSE	189 F
149	TREASURE OF TARMIN	189 F
150	CENTIPEDE	189 F
151	SAFE CRAKER	199 F
152	MICROSURGEON	199 F
153	ICE TRECK	199 F
154	MISSION X	149 F
156	AUTO RACING	189 F
157	DEFENDER	189 F
98	ZAXXON	149 F
99	FROGGER	149 F
158	WORLD CUP SOCCER	189 F
159	CHAMPIONSHIP TENNIS	189 F
160	THUNDER CASTLE	249 F



ELECTRONICS

71, RUE DU CHERCHE MIDI 75006 PARIS
TEL: (1) 45 49 14 50

ATARI VCS 2600

300	CONSOLE + 5 JEUX	990F
301	WARLORDS	149 F
302	BRIDGE	149 F
303	SOLAR FOX	99 F
304	WIZARD OF WAR	99 F
305	GORF	99 F
306	OUTLAW	149 F
307	CARNIVAL	99 F
308	BREAKOUT	149 F
309	CIRCUS	149 F
310	YAR'S REVENGE	149 F
311	BEAMRIDER	199 F
312	KABOOM	99 F
313	ENDURO	149 F
314	SPACE SHUTTLE	199 F
315	BERZERK	149 F
316	BASKETBALL	149 F
317	BOWLING	149 F
318	AVENTURIERS ARCHE PERDUE	149 F
319	STAR RAIDER + CLAVIER	199 F
320	OBELIX	149 F
321	JOUST	149 F
322	DEFENDER	149 F
323	ROBOT TANK	149 F
324	VENTURE	149 F
325	STARMASTER	149 F
327	POLEPOSITION	149 F
328	MRS PACMAN	149 F
329	MOON PATROL	149 F
330	INDY 500 + MOLLETTES	199 F
331	MARIO BROSS	149 F
332	FROGGER	149 F
333	Q. BERT	149 F
334	POPEYE	149 F
335	LE RETOUR DU JEDY	149 F
336	TUTANKHAM	149 F

CBS COLECOVISION

A	CONSOLE DE JEU CBS	690 F
B	POIGNEE REMPLACEMENT	190 F
C	1 SUPER CONTROLLER	590 F
		1100 F
Z	SUPER PROMO TRESHOLD + OIL'WELL	249 F

200	BLACK JACK POKER	149F
201	VICTORY (POUR ROLLER)	149F
202	LEARNING WITH LEEPER	99F
204	SPECTRON	199F
205	FANTIC FREDDY	199F
206	SAMMY LIGHT FOOT	199F
207	SPACE PANIC	149 F
209	FROGGER	149 F
210	GORF	149 F
211	VENTURE	149 F
212	LOOPING	149 F
213	SPACE FURY	149 F
214	LADY BUG	149 F
215	MOUSE TRAP	149 F
216	TELLY TURTLE	149 F
217	SCHTROUMPF	149 F
218	PEPER II	149 F
219	CARNIVAL	149 F
220	MR DO	149 F
221	POPEYE	149 F
222	COSMIC AVENGER	199 F
223	SMURF	199 F
225	TRESHOLD	199 F
228	DONKEY KONG JR	199 F
230	OILSWELL	199 F
231	DESTRUCTOR (TURBO)	199 F
232	FOOTBALL USA (SUP CONTR)	249 F
233	JUMPMAN JR	249 F
234	GATEWAY TO APSHAI	249 F
235	WARGAMES	249 F
236	DUKE OF HAZARD (TURBO)	249 F
237	FRONT LINE	249 F
239	BUMP' N JUMP	249 F
241	2010	299 F
243	MOON SWEEPER	249 F
244	NOVA BLAST	249 F
246	Q BERT	149 F

OUVERT EN JUILLET ET AOUT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H 30 A 19H 30 SANS INTERRUPTION . METRO ST PLACIDE OU SEVRES BABYLONE .

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS • 71, RUE DU CHERCHE-MIDI • 75006 PARIS

Crédit CREG

Indiquez le n° de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants :

N° .... F N° .... F
N° .... F N° .... F
N° .... F N° .... F
N° .... F Frais de port......... 20F
N° .... F machine + 50F
N° .... F TOTAL .... F

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
TYPE DE CONSOLE ....

Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS.



Bomb Jack : voici l'adaptation du célèbre jeu d'arcade sur *Amstrad*. Les décors sont réussis, la qualité du jeu intact. Le scénario est d'une simplicité confondante, attraper toutes les bombes en évitant les menus ennemis. On se laisse pourtant prendre immédiatement par l'action. (K7 Elite pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Clap cine : entre le « jeu des mille francs » et « mardi cinéma », un quiz classique pour cinéphiles. Quatre rubriques vous proposent de trouver le film, l'acteur, le réalisateur ou le prix : César, Oscar, le tout en un temps limité. Pas extraordinaire, mais à la mode. (Disquette UBI Soft pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



Wing commander : aux commandes d'un avion de chasse, vous attaquez les bases ennemies, en repoussant les interceptions des escadrilles adverses. Pilotage ultra-simplifié, au profit de l'action. Dans un genre où les titres se bousculent, ce logiciel reste dans une honnête moyenne. (K7 Mastertronic pour *C 64*. Prix : A. Intérêt : ★★★).



Goliath : dans la famille « boumboum », branche Zaxxon je voudrais le petit frère. Les deux premières phases consistent en une course d'obstacles en rase-mottes. Le chasseur prend son envol dans la troisième phase. Ni très rapide, ni très joli : le jeu ne décolle pas du déjà-vu. (K7 Rainbow pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★).

Coup d'œil

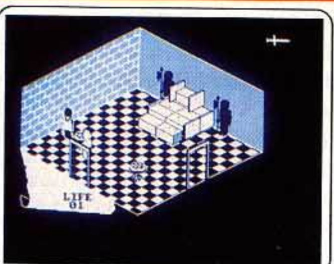
Les toutes dernières nouveautés du mois, en un bref panorama. Pour ceux qui veulent tout savoir et se doivent de tout essayer. Parmi ces logiciels tous ne sont pas promis au même avenir. Voici l'avis de nos spécialistes.



The secret diary of Adrian Mole : le journal intime d'un anglais de 13 ans 3/4 coincé entre une mère hystérique et son petit ami ventripotent et un père négligeant et sa rousse pulpeuse. Divorcés. Beaucoup de texte. Rigolo. (K7 Level 9 pour *M.S.X., Amstrad, C 64, Spectrum, 800 XL*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Gunfright : cousin germain de *Nightshade*, *Gunfright* reprend exactement le même principe, jusqu'aux décors qui disparaissent lorsque le personnage entre dans une pièce. Le scénario tient la route. L'atmosphère du western est bien rendue, et les duels apportent du piquant. (K7 Ultimate pour *M.S.X.*Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Fairlight : les jeux d'aventure/action à la *Knight Lore* abondent. Aucune originalité ici, armé d'une épée vous évoluez dans des salles infestées de gardes. Graphismes et animations sont corrects mais pas extraordinaires. Les bruitages sont très convaincants. (K7 The Edge pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



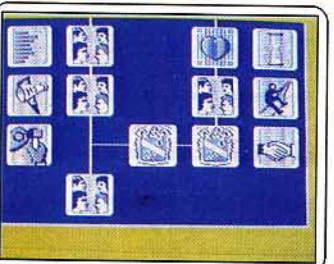
Southern belle : Après la version *Spectrum*, retrouvez la vapeur de cette vieille locomotive. Saurez-vous respecter l'horaire, ne manquer aucune gare et ne pas faire exploser la chaudière... Une simulation dont l'originalité compense la lenteur de l'animation. (K7 Hewson pour *C 64*. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



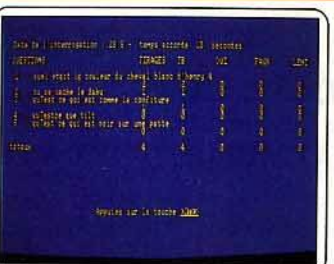
Phantom of asteroïd : proche de *Fox*, ce jeu d'action et de galeries banal a l'avantage d'être accompagné de beaux graphismes. Un cosmonaute à réaction affronte des monstres volants. Sa progression est limitée par des barrages laser ou par ses réserves d'oxygène ou de fuel. (K7 Mastertronics pour *C 64*. Prix : A. Intérêt : ★★★★★).



Into Oblivion : le titre idéal pour ce jeu qui mérite effectivement l'oubli. Votre hélicoptère s'est fourvoyé dans ce « space invaders » ennuyeux. Il erre de planète en planète, limitée chacune à deux tableaux. Les graphismes simplistes s'ajoutent à la lenteur des attaques. (K7 Mastertronics pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★).



Alter ego : testé sur *Apple* (*Tilt* n° 32), ce logiciel ne perd rien de son adaptation sur *Commodore*. Inclassable, hilarant, original, vivez une seconde existence, laissez évoluer votre nouvelle personnalité sans que l'intérêt et le rire n'abandonnent l'aventure... Superbe ! (Disq. Activision pour *C 64*. et *128* ; Prix : C. Intérêt : ★★★★★★).



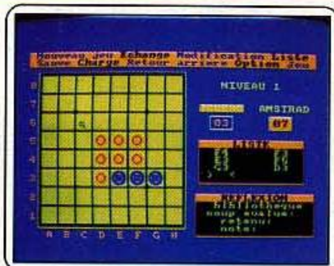
L'institut : un questionnaire en kit « spécial instituteur » avec option carnet de notes. Questions, réponses, bilan, sauvegarde. Que dire de plus ? Ni très nouveau, ni très beau, ni très sophistiqué, il pourra dépanner le prof en mal d'éducatif. Simpliste mais pratique. (Disquette Bysoft pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : ★★).



Moebium : encore une mission suicide pour les amateurs du tir à répétition... L'animation s'écrase sous le poids de l'ennui et les bruitages semblent dater de plusieurs années lumières.. Un seul point positif : une cassette pour nettoyer vos tête de lecture est fournie avec l'ensemble. (K7 Quicksilva pour *C 64*. Prix : A. Intérêt : ★).



Samantha fox strip poker : sur la jaquette, une charmante demoiselle propre à donner de l'ardeur au jeu. Hélas, Samantha ne tient pas toutes ses promesses. Si elle perd, elle se désabille. Mais en noir et blanc, avec une qualité de graphisme douteuse. (K7 Martech pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★).



Reversi champion : six niveaux de difficulté, une bibliothèque d'ouvertures de quatre mille coups : ce jeu de réflexion se défend bien sur l'*Amstrad*. Il offre de multiples options (retour en arrière ou inversion des joueurs). Rapide et intéressant. (K7 et disquette Loriciels pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



The last V8 : après le *C 64*, le bolide écarlate brûle les circuits intégrés de l'*Atari* et de l'*Amstrad*. Les graphismes sont moins bons mais le stress intact dans cette course contre les radiations. Rejoignez la base au plus vite, sinon... (K7 Mastertronics pour *Amstrad*, *Atari* et *C 64*. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Aigle d'or : toujours dans la course. Après un Tilt d'or sur *Oric*, une version *Thomson* enrichie, le fameux jeu d'aventure graphique s'enjolive sur l'*Amstrad*. Sachez vous équiper sagement au départ, l'exploitation des soixante quatre pièces du château en dépend. (K7 et disquette Loriciels pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Redhawk : Kevin Oliver, le petit homme et Redhawk, le surhomme, ne font qu'un. A l'image de Superman, ils devront nettoyer la ville de sa racaille en un temps limité. Une superbe aventure à fenêtres. Les variables : énergie, popularité et argent. A suivre. (K7 Melbourne House pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Emerald isle : dommage que son plumage ne se rapporte pas à son ramage : belles cartes, belle boîte mais jeu ultra-classique. Ile déserte, forêt tropicale et grosses mygales. On a vu mieux. Tout débute dans la jungle. Dur, vu le système d'orientation en vigueur. (K7 Level 9 pour *M.S.X.* Prix : B. Intérêt : ★★★).



Return of the Space warrior : ovni rose contre ovnis bleus, votre mission est manifestement d'en massacrer le maximum. Un seul déplacement est proposé : la chute du haut en bas de l'écran. Aucune notice, ni sur la jacquette ni sur le programme ne vient rattraper la nullité apparente. (K7 Alpha Omega pour *C 64*. Prix : A. Intérêt : ★).



Knock out : franchement, ce sont les créateurs de ce logiciel qu'il faut mettre K.O. En un mot : nul. Pire : tout est nul : bruitages genre grésillement-foule, graphismes-trois ans avec transparence (poings dans le dos, il faut le faire), animations-escargot... à éviter. (K7 Anco pour *Atari 400/XL*. Prix : B. Intérêt : ★).



Forbidden planet : la planète est interdite. Un bon prétexte pour ne pas y entrer. Trois jeux, aussi faibles les uns que les autres. Une guerre de l'espace réduite à sa plus simple expression, un « Space Invaders » nul, un labyrinthe ennuyeux. A éviter. (Disquette Design Design pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★).



Pilgrims : une belle histoire pleine de sang, de méchants, de pièges vicieux et de désespoir. Une blanche colombe (vous-même) cherche le Gardien de Méridian qui sauvera son peuple. Pas mal, bien qu'aventure strictement textuelle en anglais. Bravo pour l'analyseur synthaxique. (K7 CRL pour *C 64*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



Fantom city : ils étaient dix, nous étions seuls, mon pistolet et moi. Vieux saloon, prison et boulangerie campent le décor selon votre adresse au tir. Malgré un scénario original, *Ville fantôme* reste un petit jeu d'action, faible tant en graphismes qu'en animation. (K7 Coktel Vision pour *MO5, TO7/70*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Kentila : vous avez tout à faire et à découvrir dans cette aventure. La notice est muette quand au but du jeu. L'ambiance est au jeu de rôle avec combat à l'épée, points d'énergie et donjeons infestés de monstres sanguinaires. Les graphismes sont très médiocres. (K7 Mastertronics pour *C 64*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



10 000 : un jeu de dès, où l'objectif est d'obtenir dix mille points. Cinq dès. Seuls l'as et le 5 marquent des points. Tant que l'on marque, il est impossible de rejouer et de cumuler. Mais au premier échec, tout est perdu. Le jeu est vite lassant, et l'ordinateur piètre joueur. (K7 Minipuce pour *EXL 100*. Prix : B. Intérêt : ★★).



Zakil wood : un jeu d'aventure de la première génération, tant pour l'historiette que pour les graphismes. Vous cherchez un rubis au milieu des forêts, voleurs, monstres et passages secrets. Les débutants trouveront de quoi se faire les dents, les autres s'ennuieront ferme. (K7 Mr Micro pour *M.S.X.* Prix : B. Intérêt : ★★★).



Skyfox : ce logiciel tient toujours la rampe malgré sa relative ancienneté. Cette version dispose des mêmes possibilités que les autres. Mais si l'animation est excellente, le décor a beaucoup perdu. Il demeure pourtant l'un des meilleurs jeux de guerres aériennes pour cette machine. (K7 Ariolasoft pour *Spectrum*. Prix : A. Intérêt : ★★★★★).



Nightshade : les aventures/action à la mode *Knight Lore* fleurissent sur *M.S.X.* Très proche de la version *Spectrum*, cette adaptation est propre et sans surprise. Seul le bruitage avoue une véritable faiblesse. Un bon élément de ce genre à la mode. (K7 Ultimate pour *M.S.X.* Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Sonar search : une bataille navale destroyers vs sous-marin. Equipé de sonars (bonjour les « bips ») et de grenades anti-marines, aidé par les indications des avions vous devez déplacer les destroyers et tirer. Un soft complexe. (K7 Réseau planétaire *pour C 64. (BP 3 43260 St Julien en Chapteuil)*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).

SPÉCIAL ETE...

EPSON LX 80. 3250 F ...... EPSON LX 90. (interfacée Commodore) **3250 F........**
Citizen 40 colonnes Commodore 490 F .... MPS 803 : 1 690 F
SUPER : LE NOUVEAU C 64... AU PRIX DE L'ANCIEN

Commodore

128 D — **6 390 F**
Ordinateur 128 K portable avec 1571 intégré, clavier détachable type IBM, 100% compatible C 64 + CPM +

1571 — **3 250 F**

MONITEUR COULEUR 1901 — 3 890 F
Haute résolution 40/80 colonnes avec câbles.

MONITEUR COULEUR — 3 390 F
Haute résolution 40/80 col. compatible 128 avec câbles

1 C 128
+ 1 LECT. CASSETTE
+ 5 JEUX
+ 1 MANETTE DE JEU — 3 650 F
Crédit : comptant 650 F
+ 12 mensualités 285,68 F

1 C 128
+ 1 LECT. DISK
+ 4 JEUX
+ 1 MANETTE DE JEU — 5 190 F
Crédit : comptant 890 F
+ 12 mensualités 409,48 F

1 C 128
+ 1 MONITEUR COUL
+ 1 LECT. CASSETTES
+ 1 MANETTE DE JEU
+ 5 JEUX — 5 990 F
Crédit : comptant 990 F
+ 12 mensualités 475,28 F

LECTEUR DISK 1541	1 850 F
MONITEUR COULEUR	2 390 F
MONITEUR MONOCHROME 40/80 colonnes pour C 128	1 150 F
IMPRIMANTE STAR SG 10 C	2 990 F
C 64 Pal	1 990 F
INTERFACE IMPRIMANTE PARALLELE	
moniteur couleur 36 cm	2 590 F
SOURIS + SOFT C/D	790 F
CRAYON OPTIQUE	450 F
CAPOTS DE PROTECTION C 64	120 F
CAPOTS DE PROTECTION C 128	150 F
MODEM DIGITELEC AGREE PTT	
COMPATIBLE MINITEL	1 490 F
MODEM DIGITELEC +	1 990 F
modem digitelec 2100 (intelligent)	2 990 F

Tous utilitaires cassettes/disquettes disponibles.



1 C 64 + 1 MONITEUR MONOCHROME 40/80 col.
+ 1 LECT. DISK + CADEAU — 4 290 F
Crédit : comptant 690 F
+ 12 mensualités 342,82 F

1 C 64
+ 1 LECT. CASSETTE
+ 1 MONITEUR COULEUR
+ 1 MANETTE DE JEU
+ 6 JEUX — 4 250 F
Crédit : comptant 650 F
+ 12 mensualités 342,82 F

1 C 64
+ 1 MONITEUR MONOCHROME
+ 1 LECT. CASSETTE
+ 6 JEUX — 2 990 F
Crédit : comptant 490 F
+ 12 mensualités 238,06 F

1 C 64
+ 1 LECT. CASSETTE + 5 JEUX
+ 1 MANETTE DE JEU
Pal — 2 290 F
Péritel — 2 650 F
Crédit : comptant 450 F
+ 12 mensualités 209,50 F

1 C 64
+ 1 LECT. DISK
+ 1 CADEAU SURPRISE
Pal — 3 690 F
Péritel — 3 990 F
Crédit : comptant 590 F
+ 12 mensualités 323,78 F

Amstrad

NOUVEAU !
GRAPHISCOP II — 1490 F
Nouvelle tablette graphique pour AMSTRAD
MODEM DIGITELEC à partir de version AMSTRAD — 1 490 F

CADEAU!
Pour l'achat d'un AMSTRAD 5 jeux + 1 manette de jeu gratuits. + 1 crayon optique (464)





AMSTRAD CPC 6128 128 K — **4 490 F**

CPC 6128 monochrome
CRÉDIT : comptant 890 F + 12 mens. 342,82 F
CPC 6128 couleur — **5 990 F**
CREDIT : comptant 990 F + 12 mens. 475,28 F

CPC 464 monochrome — **2 690 F**
Crédit : comptant 490 F
+ 12 mensualités 209,50 F
CPC 464 couleur — **3 990 F**
Crédit : comptant 590 F
+ 12 mensualités 323,78 F

Imprimante DMP 2000	2 290 F
Lect. disk + Contrôleur	1 990 F
Adaptateur péritel	390 F
Crayon optique	290 F
Adaptateur 2 joysticks	220 F
Synthétiseur vocal français	490 F
Câble imprimante parallèle	150 F
Disquette 3 pouces	N.C.

METRO 2018 - C/D	170 F/190 F
ORPHEE - D	295 F
PACIFIC - C	119 F
PING PONG - C/D	89/140 F
RAMBO - C	89 F
RAID OVER MOSCOW - C/D	99 F/145 F
RALLY II - C/D	160 F/260 F
ROCKY HORROR SHOW - C/D	89/129 F
SABOTEUR - C	105 F
SCRABBLE - C/D	240 F/300 F
SKYFOX - C	115 F
SORCERY - C/D	99 F/145 F
SPINDIZZY - C	99 F
SPY VS SPY - C/D	105 F/155 F
TENNIS 3 D - C/D	140/190 F
THESAURUS - C/D	165/199 F
THEY SOLD A MILLION - C/D	110/165 F
THEY SOLD A MILLION II - C/D	110/165 f
THE WAY OF THE TIGER - C/D	95/140 F
TURBO ESPRIT - C	105 F
WARRIOR - C/D	130 F/195 F
WHO DARES WIN II - C/D	85/135 F
WINTER GAMES - C	115 F
YIE AR KUNG FU - C/D	99/155 F
ZORRO - C	99 F

RENDEZ VOTRE COMMODORE ENCORE PLUS PERFORMANT

POWER CARTRIDGE — 490 F
Utilitaire extrêmement puissant. Accélère de 5 à 10 fois cassettes et disquettes. Interface imprimante. Back-up cassettes et disquettes.
DIGITALISEUR D'IMAGES — 1 800 F
SOURIS 128 — 550 F

VOICE MASTER — 890 F
Fabuleux programme de synthèse et reconnaissance vocale l'ordinateur reproduit votre voix et vous obéit à la parole.
GRAPHISCOP II — 1 490 F
Tablette graphique
MAGIC MOUSE — 790 F

LES HITS COMMODORE

ACE - C/D	109/150 F
ADVENTURE Cst. SET - D	175 F
ARCHON II - C/D	115/145 F
BATALYX - C/D	115/175 F
BOMBJACK - C/D	89/155 F
BORROWED TIME - D	160 F
BOULDER DASH III - C/D	110/175 F
CAULDRON - C	89 F
CAULDRON II - C	109 F
COLOSSUS CHESS IV - C/D	105/155 F
COMMANDO - C/D	89/135 F
DANSE MACABRE - D	165 F
EPIDOLON - C/D	105/155 F
EMPIRE - C	105 F
GHOST'N GOBLINS - C/D	105/165 F
GOLF Cst. SET - C/D	150/165 F
GOONIES - C/D	99/149 F
GREEN BERET - C/D	99/155 F
GYROSCOPE - C/D	105/145 F
HARDBALL - C/D	105/160 F
INTERNATIONAL KARATE - C	89 F
KARATEKA - C	105 F
KORONIS RIFT - C/D	110/145 F
KUNG FU MASTER - C/D	105/145 F
LEGEND OF AMAZON WOMAN - C	115 F
LITTLE COMPUTER PEOPLE - C/D	105/145 F
MANDRAGORE - C/D	235/250 F
NIGHT RIDERS - C/D	105/165 F
PINBAL CST. SET - D	175 F
PING PONG - C/D	89/145 F
PITSTOP II - C/D	115/175 F
RACING DST. SET - C/D	155/175 F
RAMBO - C/D	89/135 F
RASPOUTIN - C/D	105/165 F
ROAD RACE - C/D	105/145 F
SKYFOX - C/D	110/145 F
SORCERY - C	95 F
SPY VS SPY II - C/D	110/155 F
STARSHIP ANDROMEDA - C/D	115/140 F
SUMMER GAMES I - C/D	109/175 F
SUMMER GAMES II - C/D	89/175 F
THEY SOLD A MILLION II - C/D	105/165 F
ULTIMA III - D	175 F
URIDIUM - C/D	105/149 F
"V" - C	105 F
WINTER GAMES - C/D	99/175 F
WORLD CUP CARNIVAL - C/D	109/165 F
YIE-AR KUNG FU - C/D	89/125 F
ZORRO - C/D	95/149 F

LES DERNIERS HITS...

3 D FIGHT - C/D	140/240 F
3 D VOICE CHESS C/D	130 F/155 F
5EME AXE C/D	185 F/199 F
AFFAIRE VERA CRUZ - C/D	155/185 F
A VIEW TO A KILL - C/D	115/155 F
AMELIE MINUIT - C/D	119 F/185 F
ARCADE CLASSIC - C	105 F
BALLE DE MATCH - C/D	115 F/175 F
BATTLE OF BRITAIN - C/D	115 F/190 F
BRUCE LEE - C/D	99 F/155 F
CAULDRON - C/D	89 F/145 F
COMMANDO - C	95 F
DAMBUSTERS - C	115 F
EMPIRE - C/D	210 F/290 F
EXPLODING FIST - C	99 F
FIGHTER PILOT - C/D	89 F/139 F
FIGHTING WARRIOR - C/D	89 F/199 F
FOOT - C/D	175 F/195 F
GREEN BERETS C/D	105 à 155 F
GREMLINS - C/D	99 F/155 F
HACKER - C/D	99/155 F
HIGHWAY ENCOUNTER - C/D	89 F/139 F
IMPOSSIBLE MISSION - C	115 F
INFERNAL RUNNER - C	140 F
JUMP JET - C/D	99 F/139 F
LA GESTE D'ARTILLAC - C	240 F
MACADAM BUMPER - C/D	135 F/199 F
MANDRAGORE - C/D	235 F/250 F
MATCH DAY - C	99 F

UTILITAIRES EN CASSETTES

GESTION FAMILIALE - C	150 F
AMSLETTRES (trait. text.) - C	150 F
GESTION DE FICHIERS - C	150 F
MULTIGESTION - C	195 F
MICROGESTION - C	195 F
GESTION DE STOCK - C	245 F
EASYCALC - C	195 F
D.A.O. (Dessin) - C	115 F
AM STRAM GRAPH (Dessin) - C	130 F
MUSICORE (Synthétiseur) - C	195 F
INITIATION BASIC - C	245 F
AUTOFORMATION ASSEMBLEUR - C	245 F
LUDESSIN - C	195 F

UTILITAIRES EN DISQUETTES

DATAMAT (gestion fichier français)	450 F
TEXTOMAT (trait. texte français)	450 F
GESTION DE STOCK	320 F
GESTION DE FICHIERS	345 F
GESTION FAMILIALE	290 F
FACTURATION	1 000 F
FACTURATION STOCK	345 F
D.A.M.S. (ASSEM/DESASSEMB/MONITEUR)	395 F
C.A.O. (Conception assistée par ordinateur)	360 F
LUDESSIN	195 F
MULTIGESTION + CP GRAPH	290 F
MICROSCRIPT (trait. texte + tableur)	490 F
MICROSPREAD (tableur)	590 F
MASTERFILE (gestion de fichier)	590 F
WORDSTAR POCKET	750 F

Horaires : du mardi au samedi 10 h - 12 h 30 • 14 h 30 - 19 h

MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS — MÉTRO : MAUBERT-MUTUALITÉ

Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98



MICROSTORY

LE SPÉCIALISTE ATARI®



PROMO

ATARI 520 STF & 1040 STF

Une technologie de pointe pour tous

520 STF + moniteur couleur — **7 990 F**

520 STF — **5 990 F**

Unité centrale 512 K clavier azerty et lecteur 360 K intégré, équipé d'un cordon Péritel pour brancher sur votre télévision ou moniteur couleur. Livré avec Logo - Basic. Néochrome et traitement de texte. Notices en français.

Moniteur monochrome HR — 1 990 F

Moniteur couleur HR — 3 990 F

1040 STF — **9 990 F**

Unité centrale 1024 K, un lecteur disk 3 1/2 p. intégré 720 K double face avec moniteur monochrome haute résolution 640 x 400.

AVEC moniteur couleur — **11 990 F**

Lecteur disk SF 354 - 360 K — 2 000 F

Lecteur disk SF 314 double face 720 K — 2 700 F

Disk dur - 10 Méga. Nous consulter.

Pack First Word (traitement de texte), DB Master (fichier), K Spread (tableur) — 1 500 F

IMPRIMANTES GRANDES MARQUES

COMPATIBLES ATARI, NLQ, friction-traction, — 2 790 F

à partir de — 1 800 F

Digitaliseur d'images

Modem, émulateur Minitel : bientôt disponible, nous consulter.

ATARI 130 XE — **3 650 F**

+ lect. disk 1050
+ moniteur monochrome

comptant 750 F
+ 12 mensualités de 277 F

ATARI 130 XE — **5 190 F**

+ lect. disk 1050 :
moniteur couleur 36 cm péritel

comptant 990 F
+ 12 mensualités de 400 F

LOGICIELS UTILITAIRES

VIP professionnel :
logiciel intégré équivalent
Lotus 1-2-3 — 1 890 F
Hipposimple : — 690 F
gestion fichiers — 490 F
K Spread : tableur
Metacomco : — 920 F
macro-assembleur — 590 F
GST - Macro-assembleur — 490 F
K. Seka - assembleur — 690 F
GST Compilateur C
Modula 2, — 1 450 F
donne accès au GEM — 450 F
Forth ST — 790 F
Pascal — 390 F
Degas — 390 F
Typesetter ST — 850 F
Habawritter — 850 F
Habaview — 990 F
Lattice C. — 890 F
H. D. Base (D. Base II) — 490 F
First world — 1 290 F
Fortran — 450 F
Textomat

JEUX

Brattacas : superbe jeu d'aventure
avec manette — 290 F
Sundog :
Aventure dans l'espace — 330 F
Ultima II : Jeux de rôle — 590 F
King Quest II : Aventure — 590 F
Major Motion — 410 F
Mindshadow : Aventure — 295 F
Hacker — 295 F
Transylvania — 390 F
Borowed Time — 295 F
Grimson Crown — 390 F
The PAWN aventure — 210 F
Black Cauldron aventure — 590 F
Music Studio — 295 F
Temple of Apshaï — 295 F
Time Bandit — 310 F

LIBRAIRIE

Trucs et astuces — 149 F
La bible du ST — 249 F
Le livre du ST — 249 F
Le livre du Gem sur ST — 149 F
Le livre langage machine
du ST — 149 F
Graphisme et Son — 149 F
Du Basic au C. — 149 F

LES NOUVEAUTÉS ATARI

Ball Blaser - C	115 F
Beach Head - D	175 F
Black Cauldron aventure	590 F
Blue Max 2001 - C	115 F
Boulder Dash - C/D	99/149 F
Bruce Lee - C/D	149/149 F
Chop Suey - C/D	99/149 F
Conan - D	149 F
Electra Slide - C/D	109/149 F
F15 Strike Eagle - C/D	129/149 F
Jumjet - C	109 F
Karateka - D	329 F
Koronis Rift - D	175 F
Lucifer Realm - D	175 F
Mercenary - C/D	109/149 F
Road-Race - C/D	109/175 F
Super Zazzon - C/D	00/149 F
Théâtre Europe - C	109 F
The Goonies - C/D	109/NC
The PAWN aventure	210 F
Zorro - C	109 F

UTILITAIRES

Atari text	890 F
Gestion familiale	120 F
Visicalc - tableur	890 F
Macro-assembleur	450 F

Imprimante graphique 4 couleurs, 40 col.	890 F
Atari 130 XE	1 490 F
Lect. disk 1050	1 490 F
Imprimante 1029	1 490 F
Tablette tactile + Atari Artist	650 F
130 XE + Lect. disk 1050	2 990 F
Magnéto-cassette	450 F

Crédit IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/1/86 : 22,80%

SPECIAL CASSETTE INFORMATIQUE C15 : 11 F

BON DE COMMANDE :
à retourner à MICROSTORY
14, rue de Poissy, 75005 PARIS

Je, soussigné, M ....
Prénom ....
Adresse ....
.... Tél. : ....
marque du matériel ....

commande le matériel suivant ....
....
pour la somme totale de : ....
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐
Signature : .... Date : ....

DEMANDE DE CRÉDIT

Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel : ....
Montant de la commande ....
Nombre de mensualités (de 4 à 24) : ....
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque ☐ ccp ☐ mandat-lettre ☐
Signature : .... Date : ....

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

carte bleue



Date exp. Signature

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

OFFRE SPECIALE

PACK 6 JEUX
(CASSETTES)

Une sélection des meilleurs jeux de la gamme Amsoft: Amiral Graaf Spee, Splatt, Fruit Machine, Loopy Laundry, l'Or des Dragons et la Peste Interstellaire.



198F TTC au lieu de ~~594F~~



US GOLD 1 *(CASSETTE)*
US GOLD 2 *(DISQUETTE)*

Quatre best-sellers vendus à plus d'un million d'exemplaires: Beach Head, Jet Set Willy, Décathlon et Sabre Wulf.

78F TTC au lieu de ~~120F~~

118F TTC au lieu de ~~180F~~



SALUT L'ARTISTE: *(CASSETTE)*

Tout l'univers de la création graphique sur Amstrad: dessin libre, tracé de droites, cercles, loupe, remplissage de zones, changement de couleurs, cadrage du dessin, insertion de textes... Entièrement en français, Salut l'Artiste donne du talent à votre CPC.

98F TTC au lieu de ~~185F~~

UTILITAIRES *(CASSETTES)*



INITIATION AU BASIC

Un apprentissage simple, clair et complet pour tous ceux qui veulent programmer leur Amstrad.

198F TTC au lieu de ~~245F~~



EASY AMSCALC

Un puissant tableur entièrement en français pour la gestion de votre budget et pour vos calculs financiers.

148F TTC au lieu de ~~245F~~



MASTER FILE

Gérez, triez, classez votre carnet d'adresses, votre discothèque, votre bibliothèque (jusqu'à 400 fiches), imprimez vos fichiers en liste ou sur étiquettes.

198F TTC au lieu de ~~290F~~



AMSOFT

NOUVEAUTÉS



US GOLD 3 *(CASSETTE)*
US GOLD 4 *(DISQUETTE)*

Quatre leaders du hit parade logiciel pour Amstrad : Bruce Lee, Balle de Match, Match Day, Knight Lore.

120F TTC **180F TTC**



PACK 1955 *(DISQUETTE)*

The Way Of Exploding Fist : un fantastique jeu de Karaté pour un ou deux joueurs.
Warrior : passionnant jeu de guerre.

240F TTC



SPITFIRE 40 *(DISQUETTE)*

Un excellent simulateur de vol avec possibilités de combat aérien.

169F TTC

VIDEO SHOP
50, rue de Richelieu
75001 - PARIS

GENERAL VIDEO
10, bd. de Strasbourg
75010 - PARIS

A.M.I.E
11, bd. Voltaire
75011 - PARIS

HYPER CB
183, rue St Charles
75015 - PARIS

MICRO FOLIE'S
4, rue André Chénier
78000 - VERSAILLES

LOISITECH
83, av. Faidherbe
93106 - MONTREUIL

VDMC
62 bis, av. Georges Clémenceau
94700 - MAISONS ALFORT

ORDIVIDUEL
20, rue de Montreuil
94300 - VINCENNES

LECOMTE S.A.R.L.
31, rue du Général de Gaulle
95880 - ENGHEIN - les - BAINS

CALCULS ACTUELS
49, rue de Paradis
13006 - MARSEILLE

MICROLUDE
44, rue Saint Yon
17000 - LA ROCHELLE

KEMPER INFORMATIQUE
72-74, av. de la Libération
29000 - QUIMPER

MICRO DIFFUSION
43, bd Carnot
31000 - TOULOUSE

MICRO DIFFUSION
6-8, rue Fernand Philippart
33000 - BORDEAUX

ESPACE MICRO
47, av. Alsace Lorraine
38000 - GRENOBLE

MICRONAUTE
9, rue Urvoy St Bedan
44000 - NANTES

M.E.R.C.I.
23, rue de la Mouchetière
45140 - St JEAN DE RUELLE

TEMPS 01
17, place Molière
49000 - ANGERS

LOGIMICRO LERTHIER
2, av. de Laon
51100 - REIMS

GRYCHTA FRERES
1, rue de la Fontaine
57000 - METZ

MICROPUCE
87, bd de Valmy
59650 - VILLENEUVE D'ASCQ

PALAIS DE LA TELEVISION
Centre Commercial Place des Halles
67000 - STRASBOURG

MICRO BOUTIQUE
37, passage de l'Argue
69002 - LYON

VIDEO PLAY
C.C. Barnéoud
83160 - LA VALETTE

Ces produits sont également en vente par correspondance aux adresses ci-dessus.

Ti. 33

MSX CENTER

VIDEOTROC

89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS
Métro : Ledru-Rollin / Gare de Lyon
Tél. : 43.42.18.54+
ouvert du mardi au samedi
de 10 H à 19 H non stop.
et le lundi de 14 H à 19 H.

ORDINATEURS MSX
CANON V20 : 890 F/SONY HB 75-F : 990 F
SPECTRAVIDEO SVI 728 : 890 F/SONY HB 501-F : 1990 F
SPECTRAVIDEO SVI 738 (PORTABLE + DRIVE CP/M) : PROMO
SONY HB 500 F + UTILITAIRES PROFESSIONNELS
OU 3 CADEAUX : 6990 F

MONITEURS
PHILIPS BM 7502, MONOCHROME : 990 F
PHILIPS CM 8521, COULEUR : 2790 F
PHILIPS CM 8535, MOYENNE RESOLUTION : 3490 F
SONY KX 14, HAUTE RESOLUTION : 6490 F

LECTEURS DE DISQUETTES MSX
QUICK DISK DRIVE (2,8", 2 × 64 K) : 990 F
PHILIPS VY 010 (3,5", 360 K) : N.C.
PHILIPS VY 011 (2ème LECTEUR) : 1990 F
SONY HBD-50 (3,5", 360 K) : 2590 F

REMISE pour tout achat en configuration

LECTEURS DE CASSETTES POUR MSX
SPECTRAVIDEO SVI-668 : 320 F/SONY SDC 500 : 430 F
PHILIPS D 6450 : 450 F/SANYO DR-202 A : 675 F

IMPRIMANTES MSX
CANON T22 A, 80 COL : 1890 F/SONY PRNC 41, COULEUR : 1290 F
SONY PRN-T24 : 2290 F /PHILIPS VW 0010 : 1190 F
PHILIPS VW 0020, 80 COL : 1990 F/PHILIPS VW 0030, QUALITE COURRIER : 2990 F
MACHINE A ECRIRE CANON S-70 : 2990 F

CLAVIERS ET SYNTHETISEURS YAMAHA POUR TOUS MSX
INTERFACE TOUS MSX UCN-01 : 490 F/CLAVIER MUSICAL YK-01 : 790 F
SYNTHETISEUR FM SFK-01 : 890 F
SYNTHETISEUR FM II PRISES MIDI 4 VOIES SFG 05 : 1690 F
SEQUENCEUR TEMPS REEL 8 PISTES POLYPHONIQUE DMSI : 1250 F

SUPER-PROMO ! INTERFACE + YK-01 + SFK-01 : 1690 F

CARTOUCHES MUSICALES YAMAHA
MUSIC COMPOSER YRM-101 : 250 F
VOICING PROGRAMM YRM-102 : 250 F
MUSIC MACRO YRM-104 : 290 F
VOICING PROGRAM II YRM-52 : 450 F
MUSIC MACRO II YRM-504 : 450 F

ACCESSOIRES MSX
CASSETTES AUDIO C20 PAR 5 : 35 F/DISQUETTES 2,8" : 29 F
DISQUETTES 5" 1/4 PAR 10 : 77 F/DISQUETTES 3" 1/2 PAR 10 : 240 F
EXTENSION 64 K RAM PHILIPS VU 0034 : 490 F
CARTOUCHE DE DONNEES SONY HBI-55 : 240 F/CABLE MAGNETO MSX : 65 F
CABLE IMPRIMANTE MSX : 250 F/ENTRAINEMENT A PICOTS POUR VW 0030 : 250 F
INTERFACE IMPRIMANTE PHILIPS VU 040 : 260 F/INTERFACE RS-232C : 650 F
MODULATEUR PERITEL-ANTENNE PHILIPS VU 011 : 490 F
MANETTE MSX QUICKSHOT I : 85 F/MANETTE MSX QUICKSHOT II : 125 F
MANETTE MSX CANON VJ-200 : 149 F/MANETTE MSX SONY JS-55 : 149 F
MANETTE MSX HYPER SHOT : 149 F/MANETTE MSX INFRA-ROUGE SONY JS-C75 : 290 F
MANETTE MSX INFRA-ROUGE SONY JS-75 + CAPTEUR : 320 F
MANETTE MSX SONY JS-70 : 390 F/TRACK BALL SONNY GB5E : 450 F
MANETTE MSX "JOYSCARD" QUICKSHOT VII : 149 F
MANETTE MSX "JOYBALL" QUICKSHOT IX : 199 F
MANETTE MSX "JOYPAD" SONY JS 33 : 129 F/TRACK BALL CAT : 490 F
SYNTHETISEUR VOCAL (PARLANT FRANÇAIS) : 490 F
PORT RALLONGE POUR SYNTHETISEUR VOCAL : 120 F

LIVRES MSX
INITIATION AU BASIC 98 F/GUIDE DU GRAPHISME 98 F/56 PROGRAMMES 78 F
JEUX D'ACTION 49 F/JEUX EN ASSEMBLEUR 78 F
ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR 78 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE 78 F
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR 98 F
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES 98 F/LE LIVRE DU MSX 110 F
102 PROGRAMMES MSX 120 F/MSX EN FAMILLE 120 F/SUPER JEUX MSX 120 F
LA DECOUVERTE DES MSX 150 F/CLEF POUR MSX 150 F
ASSEMBLEUR ET PERIPHERIQUES DES MSX 110 F/MUSIQUE SUR MSX YAMAHA 185 F
BASIC MSX ET MSX-DOS 125 F/JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION 110 F
40 PROGRAMMES PEDAGOGIQUES EN BASIC MSX 95 F
INTRODUCTION A MSX 108 F/GUIDE DU BASIC 128 F
BASIC MSX : METHODES PRATIQUES 120 F
PROGRAMME EN ASSEMBLEUR 98 F
APPLICATIONS FAMILIALES EN BASIC MSX 98 F
TRUCS ET ASTUCES POUR MSX 149 F

SIMULATEURS DE VOL
FLIGHT PATH 737 105 F/737 FLIGHT SIMULATOR 125 F/JUMP JET 125 F

JEUX EN SOFT-CARDS (FORMAT CARTES DE CREDIT)
ADAPTATEURS SOFT-CARD 95 F/ LE MANS 220 F/ BARNSTORMER 170 F
SHARK HUNTER 170 F/SXWEET ACORN 140 F/WXYZOLOG 140 F
CHACK'N POP 140 F/CHOROQ 140 F/BACKGAMMON 170 F
THE WRECK 249 F/FRONT LINE 150 F

COMPILATIONS
COMPUTER HITS (6 JEUX) 99 F/SUPER JEUX PSI (50 JEUX) 149 F
BOARD GAMES (4 JEUX) 75 F

JEUX DE SPORTS

CARTOUCHES 230 F
YIE AR KUNG FU I OU II/HYPER RALLY/ROAD FIGHTER/SOCCER KONAMI
BOXING KONAMI/SUPER SOCCER/PING PONG/TENNIS/GOLF
HOLE IN ONE 190 F
SUPER BILLIARDS/HYPER SPORTS I OU II 190 F/HYPER OLYMPIC I OU II 170 F
HYPER OLYMPIC I OU II + MANETTE HYPER SHOT 299 F/HYPER OLYMPIC I + II 299 F
HYPER OLYMPIC I + II + MANETTE HYPER SHOT 399 F/HYPER SPORT III

CASSETTES 49 F
SUPER BOWL (FOOTBALL AMERICAIN)/HUSTLER (BILLARD)/FORMULA ONE

CASSETTES 95 F
KNOCK-OUT (BOXE)/HARVEY SMITH'S SHOW JUMPER
EDDIE KIDD-JUMP CHALLENGE/BRIAN JACKS-SUPER CHALLENGE/CRAZY GOLF
SLAPSHOT (HOCKEY SUR GLACE)/LE MANS/DECATHLON 120 F
TOURNAMENT SNOOKER 75 F

JEUX D'ACTION

CARTOUCHES 230 F
EXERION/BATTLE CROSS/ROLLERBALL (FLIPPER)/ALPHA-SQUADRON/E-I/SENJYO
COSMO-EXPLORER/SCION//SKY JAGUAR

CARTOUCHES 190 F
ATHLETIC LAND (PATOUFS)/CIRCUS CHARLIE/COMIC BAKERY
ANTARTIC ADVENTURE/TIME PILOT 160 F/SUPER COBRA 160 F

CASSETTES 49 F
OH NO !/HOPPER/SCENTIPEDE/BOOM/ZIPPER/SPACE WALK/CHILLER

CASSETTES 75 F
OH MUMMY !/HOT SHOE/ERIC & THE FLOATERS/NINJA/SPOOKS & LADDERS
STOP THE EXPRESS/DOG FIGHTER/GALAXIA/FRUITY FRANK/PANIC JUNCTION

CASSETTES 95 F
BOULDER DASH/XYZOLOG/BARNSTORMER/CHORO Q/CHACK'N POP
SWEET ACORN/SHARK HUNTER/CHUCKIE EGG/BLAGGER
MR WONG'S LOOPY LAUNDRY/BUZZOFF/NORSEMAN/FIRE RESCUE
STAR AVENGER/HUNTER KILLER/PUNCHIE/HUMPHREY/HUNCHBACK/BOOGA-BOO
MANIC MINER/JET SET WILLY I OU II/LAZY JONES/SPACE BUSTER/KICK IT

CASSETTES 120 F
MASTER OF THE LAMPS/PASTFINDER/PITFALL II/THE HEIST/BEAMRIDER
RIVER RAID/HERO

CASSETTES PRIX DIVERS
PYRO-MAN 125 F/A VIEW TO A KILL 129 F/AUTOROUTE 129 F/TIME CURB 125 F
OIL'S WELL 115 F/MAZE MAXE 130 F/ZAXXON 135 F/BUCK ROGERS 135 F
CONGO BONGO 135 F/KEYSTONE KAPERS 135 F/COQ INN 149 F/ILLUSIONS 149 F
HERCULE 149 F/OLE 175 F/OMEGA PLANETE INVISIBLE 245 F
BOULDER DASH II 159 F/GHOSBUSTERS 135 F/THE WAY OF THE TIGER 125 F

JEUX D'AVENTURE

CASSETTES 75 F
BUSTER BLOCK/COCO IN THE CASTLE

CASSETTE 95 F
RED MOON/MAYHEM/DARKWOOD MANOR/EMERALD ISLE
ZAKIL WOOD/MUTANT MONTY

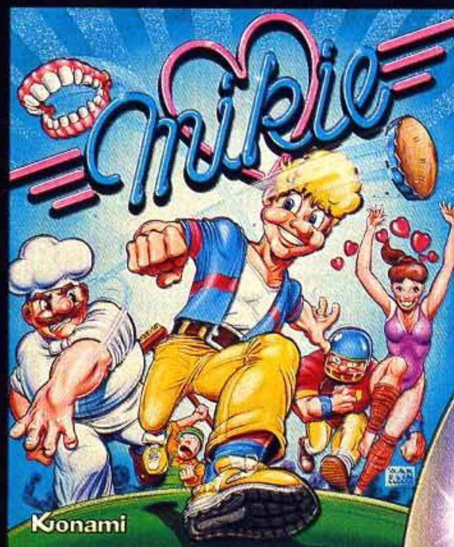
CASSETTES PRIX DIVERS
RETURN TO EDEN 125 F/WORM IN PARADISE 125 F
THE HOBBIT 179 F (LIVRE FRANCAIS 25 F)/MANDRAGORE 245 F
THE DIARY OF ADRIAN MOLE 125 F

FAITES LE PL



Préparez vous à l'inattendu et battez vous pour défendre votre vie dans ce superbe jeu d'arcade. Apprenez á maîtriser les dix mouvements du kung fu et si vous parvenez à repousser les attaques des experts en arts martiaux, ce ne sera que partie remise. Apprenez à connaitre les armes spécifiques de chaque ennemi, ils ne sont pas immortels . . . mais vous non plus.





Aidez Mikie à faire parvenir son message amoureux à sa petite amie à l'insu du professeur. Des situations burlesques qui en font un jeu d'arcade tres drôle.





Entrez dans la
de l'as des déte
aux prises ave
dangereux gan
new yorkais
Il vous faudra
l'astuce et d
réflexes pou
découvrir la ba
magnétique
contient le mes
secret. L'alcoo
balles et les tru
rein ne manque
ce jeu de série

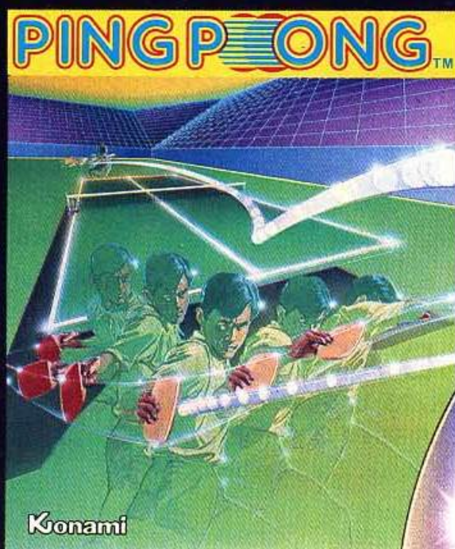


LIBEREZ VO

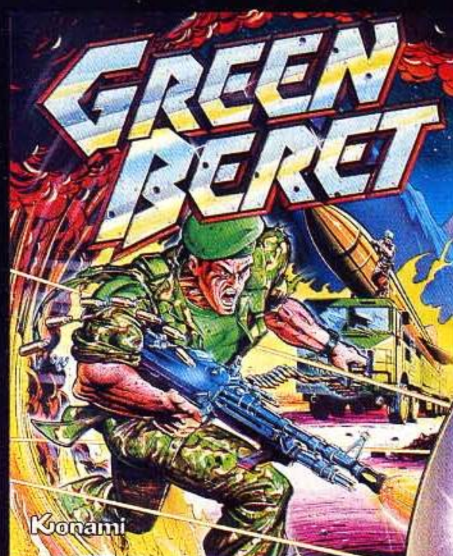
EIN DE 'HIT' ET



eau
tives
les
sters
s
de
s
ide
ui
age
les
nds,
tans
oire.



Le meilleur jeu de simulation de tennis de table jamais réalisé. Tous les effets du véritable jeu y sont récréés, revers coupés, smashs, balles à effets, vos réflexes seront souvent mis à l'épreuve dans cette étonnante simulation en 3 dimensions.



Dans Green Beret toutes les sensations d'un membre de commando vous attendent. Vous êtes super entraînés, et tel une machine de combat invincible, vous ne craignez rien ni personne. Pour forcer les quatre niveaux des installations de défense de votre ennemi, vous devrez vaincre de nombreux et dangereux obstacles. Une parfaite adaptation du jeu d'arcade.

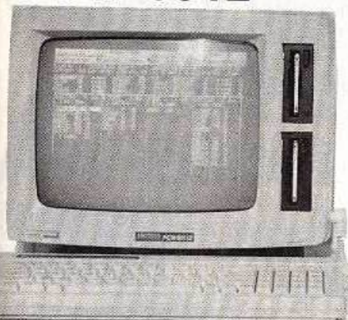
TRE IMAGINATION!

Prises de vue à partir de divers formats d'ordinateur.

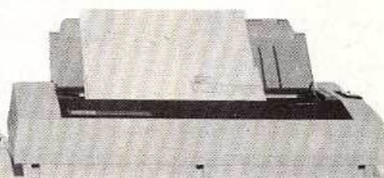
DIGIT CENTER

CLUB ATARI ST

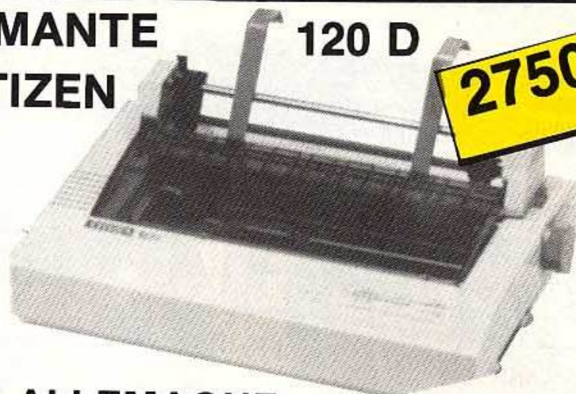
PCW 8512



7690 F



IMPRIMANTE CITIZEN 120 D



2750 F HT

J.L. HERVIEU - 39.74.43.56

SOFT DIRECT D'ANGLETERRE ÉTATS-UNIS ALLEMAGNE

MATÉRIEL

□ CPC 464 MONOCH.	2690 F
□ CPC 464 COULEUR	3990 F
□ CPC 6128 MONOCH.	4490 F
□ CPC 6128 COULEUR	5990 F
□ PCW 8512	7690 F
□ IMPRIMANTE DMP 2000	2290 F
□ GRAFPAD 2 D	915 F
□ GRAPHISCOP	1490 F

Pour tout achat d'un CPC, nous vous offrons le million (4 programmes).
1/2 journée de formation à Locoscript pour tout achat d'un PCW 8256 ou 8512.

□ DRIVE SFDD	2000 F
□ DRIVE DFDD	2700 F
□ MONITEUR MONOCH. ST	1990 F
□ MONITEUR COULEUR ST	3990 F

Ensemble permettant la digitalisation d'images sur ST bientôt disponible.

□ IMPRIMANTE CITIZEN 120 D 3250 F

* COMPATIBLE EPSOM/IBM - 120 CPS - 25 CPS en qualité courrier 136 colonnes - traction et friction.

OFFRE SPÉCIALE ÉTÉ

(Valable jusqu'au 31 août)

Pour tout achat de deux logiciels, DIGIT CENTER vous en offre un troisième à choisir parmi la liste disponible dans chaque boutique

AMSTRAD

□ COMMANDO C/D	115/175 F
□ MILLION 2 C/D	120/180 F
□ SPINDIZZI C/D	120/160 F
□ BATMAN C/D	109/180 F
□ BOMBJACK C/D	105/180 F
□ TOMAHAWK C/D	110/169 F
□ ATTENTAD D	210 F
□ CRAFTON ET XUNK C/D	140/220 F
□ DAMBUSTER C	120 F
□ WAY OF THE TIGER C/D	119/165 F
□ WINTER GAMES C	120 F
□ ROCK'N WRESTLE C	120 F
□ STRIKE FORCE WARRIER C/D	120/180 F
□ BOULDERDASH 3 C	99 F

ATARI XE/XL

□ EIDOLON D	175 F
□ MOVIE MAKER D	180 F
□ FIGHTER PILOT C/D	110/155 F
□ GOONIES D	169 F
□ M. ROBOT C/D	99/165 F
□ SPY VS SPY 2 D	179 F
□ SUMMERGAMES D	180 F
□ ULTIMA 3 D	229 F
□ ULTIMA 4 D	610 F
□ BOULDERDASH 2 C/D	115/175 F
□ ALTERNATE REALITY D	230 F
□ JUMP JET C/D	105/160 F
□ ZONE X	105/145 F

SINCLAIR

□ WANDERER	385 F
□ WROOM	290 F
□ MANOIR DE MORTEVIELE	

ATARI ST

□ BRATACCAS	339 F
□ THE PAWN	310 F
□ KING QUESTZ	475 F
□ ULTIMAZ	475 F
□ BORROWED TIME	260 F
□ HACKER	260 F
□ MINDSHADOW	260 F
EMULCOM + table minitel (transfert en serveur)	890 F
□ SYNFILE	439 F
□ TEXTOMAT	450 F
□ DEGAS	389 F
□ COLOURSPACE	230 F
□ ASSEMBLEUR	599 F
□ LATTICE C	1100 F
□ PRO PASCAL	1490 F
□ PRO FORTRAN	1490 F
□ MUSIC STUDIO	210 F
□ HABA WRITER	850 F
□ HABA WIEW	850 F
□ HABADEX	675 F
□ HABA MERGE	460 F
□ DB MASTER	590 F
□ 1st WORLD	590 F
□ EMULCOM	890 F
□ K SEKA	599 F
□ PASCAL	1150 F
□ KRAM	350 F
□ SOFTSPOOL	199 F
□ MODULA 2	1450 F
□ M COPY	250 F
□ M DISK	199 F

□ PACK BUREAUTIQUE	1000 F
□ SEASTALKER	260 F
□ SUNDOG	399 F
□ TIME BANDIT	280 F
□ DEADLINE	260 F
□ PLANETFALL	260 F
□ MUDPIES	280 F
□ ZORK 1	260 F
□ ZORK 2	280 F
□ ZORK 3	280 F
□ WITNESS	390 F
□ ENCHANTER	299 F
□ HABAWILLS	495 F
□ CUTTHROATS	370 F
□ BALLYHOO	320 F

Bientôt DATAMAT et CALCUMAT sur ST

□ LECTEUR DE CASSETTE XC 12 450 F

□ ENSEMBLE DE SYNTHÈSE ET DE RECONNAISSANCE DE VOIX 850 F

ARRIVAGE DISQUE DRIVE 20 MEGA

PROMOTIONS

ENSEMBLE BUREAUTIQUE
First world
DB MASTER (en français) **1000 F**

1 MEGA
Prix à consulter sur place.

COMMANDEZ VOS TITRES PAR CORRESPONDANCE

Pour commander, cochez les articles choisis, faire le total, remplir le bon ci-dessous et expédier cette page accompagnée du règlement à l'adresse du DIGIT CENTER le plus proche de votre domicile.

Nom .... Prénom .... Adresse ....

Code postal .... Localité .... Tél.: ....

Montant des commandes .... Frais de port 20 F Montant total ....

DIGIT CENTER
Centre Cial Nice Etoile
24, av. Jean Médecin
08000 Nice. Tél. 93.85.22.33

DIGIT CENTER
Mobis/Rocca
Bât. B - C/C Barneoud
13127 Cabries

DIGIT CENTER
Sté Rocca
21 La Pioline
13100 Aix-les-Milles

DIGIT CENTER
Boutique 221 bis
Centre Cial Villeneuve-d'Asq
59650 Villeneuve-d'Asq
Tél. 20.47.44.23

DIGIT CENTER - Temps X
Centre Cial Barneoud
13127 Aubagne
Tél. 42.70.43.55

DIGIT CENTER
7, rue du Raisin
68100 Mulhouse
Tél. 89.56.61.65

AMII INFORMATIQUE

48 RUE TIQUETONNE
75002 PARIS

45.08.81.43

.45.08.

L'INFORMAT

AMII UC-TURBO
COMPATIBLE IBM* PC-XT

9490. – FHT

TURBO_ .8 MHZ.

1.MICROPROCESSEUR 8088
1.MEMOIRE 256Ko EXT 640Ko
2.DRIVES 360 Ko ET CLAVIER AZERTY
1.CARTE HERCULE OU COLOR GRAPHIQUE
1.PORT // ET 8 SLOTS EXT.ET BIOS 85
1.TURBO AMII/COMPUTERSTORE

PRIX SANS TURBO : 7990FF/HT

AMII PRO1 BABY

8348 F H.T. —

- Microprocesseur 8088 option 8087.
- BIOS ROM.
- 256 Koctets RAM extensible 640 K sur carte mère
- Alimentation 135 w.
- Clavier AZERTY 83 touches dont 10 touches de fonctions.
- Exécution sous MS/DOS, CP/M 86, UCSD-P, PROLOG, etc...
- 8 slots d'extension.
- Deux lecteurs 360 K chaque
- Sortie RS 232, sortie parallèle centronics.
- Carte horloge avec batterie.
- Entrée de jeux.
- Possibilité couleur 320 x 200 ou 640 x 200 en N/B.
- ou possibilité haute résolution monochrome 720 x 348.

(CHERCHONS DISTRIBUTEURS)

AMII PRO2
COMPATIBLE IBM* PC-XT
COMPATIBLE XT* 20 MEGAS

15.500 F HT

- Processeur 8088
- 640 KRAM
- 8 slots d'extension
- 1 contrôleur de flop
- 1 port parallèle
- 1 port série RS 232 C
- 1 horloge temps réel
- 1 alimentation 130 W
- 1 clavier Azerty
- 1 écran monochrome
- 1 carte monochrome
- 1 lecteur de disquette
- MS DOS 2.11 et manuel
- Assemblé, testé, emballé

COMPATIBLE AT 20 MEGAS

NOUVEAU!

LA PUISSANCE DU 80286
AMII PRO3

~~32 900~~ F HT

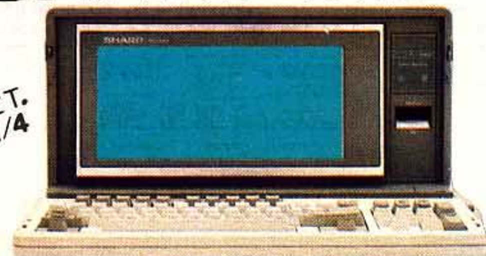
28 990 F H.T.

1 MICRO-PROCESSEUR 80286 Intel (Option 80287)
1 UNITE DE DISQUETTE 1,2 Mo/360 Ko
1 DISQUE DUR DE 20 Mo
1 MEMOIRE DE 512 K Extensible à 1 Mo ...
1 BIOS 64Ko Système par ERSO
1 MS-DOS 3,xx (Option 4,xx) sous XENIX
1 HORLOGE TEMPS REEL back-up MC14818 ,
avec 50"bytes CMOS RAM".(Sauvegarde batterie)
1 CLAVIER AZERTY 84 touches, avec LED
1 LOGICIEL d'EXPLOITATION MS-DOS 3,1 par MICROSOFT
8 Slots d'expansion (3X62 pins,5X98 pins)
1 TIMER 10 MHz 8254-2 Utilise comme Horloge
1 SORTIE SERIE ET PARALLELE I/O
- 220 Volts - 200 W -
1 ECRAN MONOCHROME (Compatible Hercule)

(CHERCHONS DISTRIBUTEURS)

"LES PORTABLES
POUR VOUS "COMMERCIAUX"

SHARP PC-7000



2 LECT. 5P1/4

~~21500 FF/HT~~ 19545 FF/HT

TOSHIBA *informatique*



PAPMAN LCD 18.930, H.T FF



COMPACT
PC 2100
24 900, FF
H.T.

.81.43.

IQUE FACILE

AMIIINFORMATIQUE

48 RUE TIQUETONNE
75002 PARIS

45.08.81.43

LogAbax

L'ENSEMBLIER INDUSTRIEL INFORMATIQUE.

NOUVEAU TEAM MICRO OLIVETTI.

olivetti
LogAbax

Olivetti, c'est l'esprit Formule 1,

PERS 1300/14690FF.HT

PERS 1600/19590FF.HT

PERS 1800(20Mo)
/40450FF.HT

Comme [redacted] moins cher qu'[redacted]

VICTOR

VICTOR VPC 2

- 640 Ko mémoire de base
- 2 unités de Disquettes 360 Ko
- Interface série parallèle
- Clavier AZERTY
- Ecran monochrome
- Livré avec MS DOS 3.1 et GW - Basic

VPC2 ~~11900-FF/HT~~ 10900 FF/HT

VICTOR V 286

- 512 Ko mémoire de base
- Disque dur 20 Mo
- Disquette 1,2 Mo
- Ecran monochrome
- Clavier AZERTY
- Sortie série parallèle
- Livré avec MS DOS 3.1 et GW - Basic

V286 (20 Mo)
~~35900-FF/HT~~ 34490 FF/HT

UNE PUISSANCE DU TONNERRE!

olivetti
LogAbax

RS 1200(10Mo)/37930FF.HT

PAR MINITEL

LA COMMANDE PAR MINITEL
7 JOURS SUR 7, 24 H SUR 24
Appelez le réseau Télétel
16 (3) 615.91.77
Tapez connexion Fin
Puis tapez

COMTLE

FAIRE CHOIX :
Nº 5 « AMII »

BON DE COMMANDE A RETOURNER A « AMII-INFORMATIQUE »

QUANTITE	DESIGNATION	PRIX UNITAIRE	PRIX TOTAL

MODE DE REGLEMENT ☐ Chèque bancaire joint ☐ C.C.P. joint ☐ Mandat-lettre joint

Nom ____________ Ville ____________

Prénom ____________ CP ____________

Adresse ____________ Date ____________

SOUS TOTAL	
PORT	
Contre REMBOURSEMENT	
TOTAL T.T.C.	

AMIIINFORMATIQUE

48 RUE TIQUETONNE - 75002 PARIS

45.08.81.43



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

117 AVENUE DE VILLIERS PARIS 17° TEL: 47 66 11 77 METRO PEREIRE. BUS 83.

Ouvert en Juillet du mardi au samedi de 10h à 20h; lundi de 14h à 19h. Dimanche de 14h à 18h.
Ouvert en Aout du lundi au vendredi de 13h à 19h; Samedi de 10h à 20h. Dimanche de 14h à 18h.

GAMME COMMODORE 64

1	C64 Pal	1890
2	C64 Secam peritel	2190
3	Lecteur K7 1530	320
4	LecteurDisq 1541	1890
5	ImprMPS 801	1490
6	Moniteur vert + son	990
7	Monit blanc+son	1190
8	Moniteur couleur	2490
9	Adaptateur pal/secam	500
10	Adapt Peritel/Antenne	500

GAMME COMMODORE 128

13	C128 Pal + JANE	3250
14	C128 Sesam peritel	3490
15	LecteurDisq 1571	3290
16	Moniteur 1901 hte resolution	3790
17	C128D [128 + 1571]+ JANE	6790

AMIGA

14950 ttc

Tel 47 66 11 77

NOUVEAU

C64 Peritel + Lect 1541 + 1 Disq Jeu 4290 Frs

AMSTRAD

AMSTRAD	Mono/Coul
CPC 464	2690/3990
CPC 6128	4490/5990
PCW 8256	5990F
DRIVE FD1	1590F
Doubleur joy	190F

5 JEUX + 1 JOY GRATUITS AVEC L'AMSTRAD

OFFRES C64 & C128

19	2+3	2490F
20	2+4	3990F
21	1+3+6	2990F
22	1+3+8	4490F
23	1+4+8	5990F
24	1+4+8+5	7290F
25	14+16	6490F
26	14+3	3690F
27	13+4+8	7290F
28	13+15+16	9990F
29	17+16	9990F

NOUVEAUTES	K7/DISQ
ACROJET	/290F
SILENT SERVICE	109/169F
ULTIMA IV	/590F
BORROWED TIME	/169F
GREEN BERETS	109/159F
EARTH OF AFRICA	/290F
KNIGHT GAMES	109/159F
HARD BALL	109/159F
EURYDIUM	109/159F
MOVIE MAKER	/189F
RAISE TITANIC	159/199F
INTERN KARATE	89/
ALTER EGO	/199F
JET	/570F
NEXUS	109/159F
BOMB JACK	109/159F
NIGHT RIDERS	109/159F
STREET HAWK	109/159F
OMEGA PLANETE INVI	259/259F
LEADER BORD	/350F
GOLD MILLION 2	129/159F
CAULDRON 2	109/159F
GHOST GOBELINS	109/169F

GOLD HITS	129/159F
Summer Games	109/159F
Summer Games 2	109/159F
Winter Games	109/159F
Impossibl Mission	109/159F
POWER CARTRIDG	475F
Super Zaxxon	59/159F
Fight Knight	59/159F
Zorro	109/159F
Goonies	109/159F
Skyfox	119/159F
Karateka	119/159F
Commando	109/159F
Rambo	109/159F
Kennedy Approach	149/149F
Elite	149/199F
PAPER BOY	109/159F
Ultima 3	/189F
Colossus 4	119/179F
Exploding Fist	99/159F
SPINDIZZY	109/159F
Spy vs Spy 2	119/169F
TAU CETI	109/159F
Dambusters	99/149F
Fighter Pilot	109/159F
GAME MAKER	159/199F
Time Tunnel	109/159F
Kung fu Master	109/159F
Superman	59/149F
Ping Pong	109/159F
Rasputin	109/159F
Trilogy APSHAI	159/200F
Flight Simulator2	420/570F
Year Kung Fu	109/159F
BARD'S TALE	/420F

SOFT AMIGA

MINDSHADOW	390F
BORROWED TIME	390F
HACKER	390F
GOLDENOLDIES	390F
ARCHON	390F
ONE ON ONE	390F
BRATACCAS	390F
ARTICFOX	390F
DELUXE PAINT	1090F
VIP (LOTUS 1,2,3)	1990F
AEGIS (IMAGES)	790F
AEGIS (ANIMATOR)	1290F
DELUXE PRINT	1090F
BIZMOZ	420F
COOK FINANCIAL GOOK	450F
ANALIZE	1090F

LOGICIELS APPLE

Ultima IV	590F
Bards' Tale	450F
News Room	590F
Alter Ego	420F
Winter Games	350F
Summer Games 2	350F
Hacker	350F
Road Race	350F
Flight Sim II	570F

10 DISQUETTES 3"	450F
10 DISQUETTES 5",25	99F
10 DISQUETTES 3",5SF	250F
10 DISQUETTES 3",5DF	300F
QUICK SHOT2	100F
QUICK SHOT9	149F
JOY CONTACT	189F

AMSTRAD	K7/DISQ
Sorcery	99/145
EQUINOX	109/159
Tau Ceti	109/159
Contamination	139/189
Sold a Million 2	129/149
Who dares win 2	109/159
COMMANDO	109/159
PACIFIC	139/189
Zorro	109/
Vera Cruz	/250
Kung Fu Master	109/159
Exploding Fist	99/200
3D Grand Prix	109/149
Sky Fox	119/
Spy vs Spy	99/159
Stike Force Har	109/159
Raid ov Moscou	99/149
BATMAN	109/159
GOLD HITS	129/159
Sword&Sorcery	109/159
Word Cup Carni	109/159
DAMBUSTER	109/159
SHOGUN	109/159
Cauldron II	109/159
Fighter Pilot	109/159
Highway Eno 2	109/159
Jump Jet	109/159
Cauldron	99/149
BOULDER DASH3	109/159
Penzadrome	99/
WINTER GAMES	109/169
Rambo	109/159
Hacker	109/159
Think	109/159
Fairlight	119/
N.O.M.A.D	109/
Way of Tiger	109/159
Geste ArtiIlac	249/249
Mandragore	290/290
V	109/
Bomb Jack	109/159
GREEN BERETS	109/159
ZOMBIE	109/159



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON



REMISES ET SERVICES D'ENFER CET ETE

5% POUR L'ACHAT DE 2 LOGICIELS, 10% POUR 3, 15% POUR 5
LIVRAISON PARIS GRATUITE POUR ACHAT SUPERIEUR A 1000F
EXPEDITION PROVINCE GRATUITE POUR ACHAT SUPERIEUR A 3000F



LA GAMME XL XE ET PERIPHERIQUES

1	130XE (128KRAM)	1490F
2	DRIVE 1050	1490F
3	LECTEURK7	449F
4	IMPRIMANTE 1029	1490F
5	MONITEUR VERT+SON	990F
6	QUICK SHOT II	100F
7	AdaptateurAntenne	550F
8	(1 + 3 + 5JEUX + 6)	1990F
9	(1 + 2 + 5JEUX + 6)	2990F
10	(1+3+5+5JEUX + 6)	2890F
11	(1+2+5+5JEUX + 6)	3890F
12	(1+2+4+5+5JEUX+6)	5290F

LA GAMME ST ET PERIPHERIQUES

13	520 STF (Drive inté gré +5 Log + souris)	5990F
14	Monit mono SM 124	1990F
15	DRIVE 3,5 1 M°	2700F
16	DRIVE 3,5 500K	2000F
17	1040STF (Driveinté gré +5Log +souris) +Monit mono SM124	9990F
18	Monit coul SM 1224	3990F
19	Impr PD 80 FUJI	2990F
20	Impr CITIZEN 120 D	2990F
21	Impr ATARISMM804	2490F

ST COULEUR A PRIX D'ETE

520 STF + Moniteur couleur Thomson HR

7 990 Frs

CREDIT POSSIBLE 300F PAR MOIS

DEPANNAGE TOUS MICROS HORS GARANTIE. AU FORFAIT
delai 8 jours

512K RAM DE PLUS POUR VOTRE 520ST OU STF: delai 8 jours

LOGICIELS POUR 520 & 1040 STF

BORROWED TIME	255F
BRATACCAS	390F
MINDSHADOW	255F
KING QUEST II	420F
HACKER	255F
SUNDOG	420F
MURRAY& ME	290F
RED ALERT	290F
TRANSYLVANIA	350F
WINNIE THE POOH	350F
CRIMSON CROWN	350F
BLACK CAULDRON	420F
THE PAWN	249F
TIME BANDIT	290F
TRILOGY OF APSHAI	390F
ROGUE	390F
MUSIC STUDIO	255F
SWORD OF KADDASH	390F
MAJOR MOTION	190F
SILENTSERVICE	NC
UNIVERSEII	690F
ANIMATOR	420F
LITTLE COMP PEOPLE	255F
MERCENARY	NC



AUTRES TITRES?
47 66 11 77

UTILITAIRES POUR 520 & 1040 STF

DEGAS	390F
COLR	390F
1ST WORD	590F
ZOOMRACK	990F
RYTHM	290F
MAILROOM	890F
DB MASTER	590F
FORTH	450F
PRINT MASTER	370F
HDBASE (DBASE2)	890F
EASY DRAW	1490F
ART GALLERY	370F
FORTRAN	1490F
VIP the professional	1890F
LATTICE C Metacom	990F
PASCAL Metacom	790F
ASSEMBLEUR	490F
DB MAN (DBASE3)	1190F
CAT 3D	475F
CORNERMAN	NC
N VISION	390F
SYSTEM EXPERT	1590F

LOGICIELS XL/XE	K7	DISQ
THE GOONIES	109F	159F
ZORRO	109F	159F
KARATEKA		329F
SPY VS SPY 2	109F	159F
FIGHTERPILOT	109F	159F
MERCENARY	109F	159F
BALL BLAZER	109F	169F
RESCUE ON FRACTALUS	109F	169F
KORONIS RIFT		159F
BOULDER DASH 2	109F	159F
KENNEDY APPROACH	149F	159F
AMERICAN ROAD RACE	109F	169F
HACKER	109F	169F
RACING DESTRUCTION SET		189F
BEACH HEAD 2		350F
RAID OVER MOSCOU		350F
FLIGHT SIMULATOR II		570F
SILENTSERVICE		350F
ALTERNATE REALITY		169F
SYNCALC		690F
SYNFILE		690F

Disquette FREE **99 F**

CARTE PARRAINAGE 47 66 11 77

BON DE COMMANDE A RETOURNER REMPLI A ELECTRON 117 AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS (SOUS 48H DANS LA LIMITE DES STOKS DISPONIBLES) CREDIT CREG IMMEDIAT

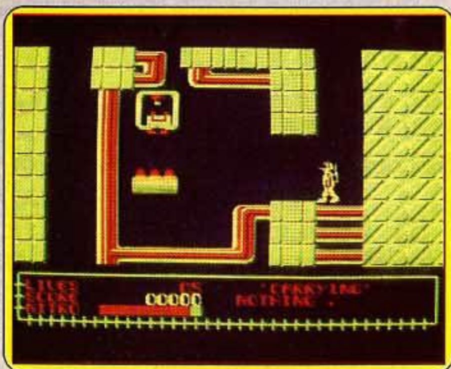
QTE	DESIGNATION	PRIX
	PORT MACHINE + 50F LOGICIEL +25F	

47 66 11 77



Nom
Adresse :.......................................
Ville :.................................... CP :.........
CI JOINT CHEQUE ☐ MANDAT POSTE ☐
CONTRE REMBOURSEMENT ☐ + 30F
J 'ai un ordinateur: ....

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois



OBSIDIAN

Avis aux amateurs

Peu importe le scénario, à mille autres pareils. Envoyé sur une station orbitale en péril, le héros a pour mission de réactiver les générateurs, et de réinitialiser les ordinateurs. Pour y parvenir, il parcourt les couloirs et les pièces de la station, qui recèlent comme il se doit des dangers en tout genre, des réserves d'énergie, des désactiveurs de champs électriques et autres « clés ». A mi-chemin entre le jeu d'aventure/action à la sauce *Sorcery* et le jeu « à tableau multiples » style *Jet Set Willy*, *Obsidian* est un bon produit de série. Graphismes moyens, excellente animation, difficulté de bon aloi. Les amateurs du genre apprécieront. Les néophytes préféreront les stars de la catégorie, pourquoi pas *Cauldron II* « La citrouille contre-attaque ». (Cassette Artic pour *Amstrard*).

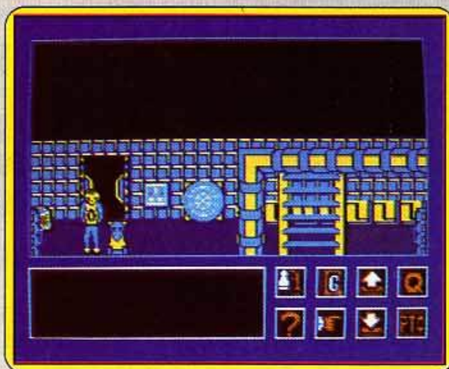
Type	***aventure-action***
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★
Prix	***B***

2112 AD

Sophistiqué

Perdu au milieu d'un dédale de salles aux décors futuristes, vous devez réparer un ordinateur défaillant. Des codes sont éparpillés dans différentes pièces. A vous de les trouver, et de les entrer en ordre dans l'ordinateur. Un scénario un rien désuet pour un type de jeu désormais classique, clone de *Knight Lore* et autres *Alien 8*.

S'il ne brille pas par une originalité débordante, *2112* ne manque pas d'atouts : décors correctement réalisés, en couleurs, et surtout une sophistication dans le scénario. Les commandes s'effectuent au joystick, et différents menus multiplient les options. Sauvegarde du jeu, prise et dépose d'un objet, inventaire, rappel de la force du personnage principal ou des robots à forme de chien, qui apportent une aide en certains cas, prise de nourriture, etc.



Autre qualité, chaque salle est d'une taille supérieure à un écran moniteur. Un scolling permet l'exploration complète. C'est une nouveauté dans ce genre de logiciel. Les objets à ramasser sont souvent en partie dissimulés, et comme il est impossible de porter plus de trois accessoires simultanément, la tâche n'est pas simple. Faut-il garder la clé qui ouvrira ultérieurement une porte, ou la trousse de secours pour se revigorer en cas de sinistre rencontre ? Les rétifs estimeront que *2112* engendre un ennui engourdissant. Mais c'est le propre de tous les aventure/action de cette famille. Les amateurs du genre y trouveront des sophistications bienvenues. Elles arrivent à point nommé pour renouveler l'intérêt. (Disquette Design Design Pour *Amstrad*).

Type	***aventure/action***
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	***B***

THE DEVIL'CROWN

En quête de joyaux

Le vaisseau fantôme de Barbe Rouge se dresse à l'horizon, battant pavillon à la tête de mort. Le navire mythique et ses fabuleux trésors s'offrent aux curieux téméraires. Le scaphandrier de service va enfin pouvoir traquer les sept joyaux de la couronne dans les quarante cabines du bateau. « La couronne du diable » est un jeu d'aventure/action, joli mais sans originalité, dans la droite ligne des *Sorcery*. Avant de partir à la conquête des bijoux, il faut remplacer chaque objet clignotant par son équivalent réel. Le plongeur ne s'embarrasse que d'un objet à la fois, il lâche la harpe pour prendre le sextant ou récupérer le pichet de rouge.

Certaines portes ouvrent sur des trous noirs. Ces cabines plongées dans l'obscurité n'en sont pas moins encombrées par quantité d'obstacles. En toute logique, l'oxygène s'épuise rapidement à moins d'un plein régulier à la pompe la plus proche. Bien sûr, l'affaire se corse lors des rencontres avec les poissons suceurs d'oxygène ou les fantômes malins. Pour les mordus de la collecte, le programme offre un changement de décor et de scénario. (Cassette Probe Software, pour *Amstrad 464*.)

Type	***aventure/action***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	
Prix	***B***

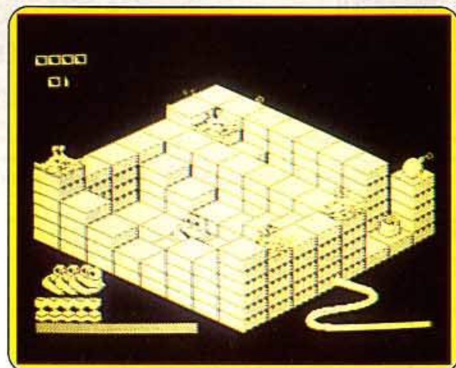
KIREL

Bidouille grenouille

Voici un autre jeu de cette nouvelle race qui fait fureur : le jeu d'aventure-action. Mais ici le principe est un peu différent. En effet dans les autres jeux, le passage d'une salle à l'autre était plus ou moins difficile mais toujours possible. Ici au contraire, votre personnage (un être charmant à l'apparence de grenouille) est bloqué au milieu d'un dédale de murs et d'escaliers. La sortie elle-même est située en hauteur et notre petite grenouille ne sait même pas sauter ! En revanche, elle est très forte et capable de déplacer de lourds blocs de pierre.

Vous devez assembler peu à peu un escalier pour récupérer d'abord différents objets intéressants éparpillés dans la pièce, puis en construire un dernier pour gagner la sortie. Lors de ces constructions, surtout gardez en permanence à l'esprit que notre amie ne peut franchir que des différences de niveau d'une marche. Cela vous évitera ▶







de défaire une construction difficilement établie. Comble de malchance, des créatures malfaisantes sont aussi présentes et il vous faut les éviter sous peine de mort. Certains murs cachant complètement ce qu'il y a derrière, le programme vous dresse à la demande le plan de la pièce à votre niveau, en supprimant provisoirement tout ce qui se trouve au-dessus, ce qui vous permet de vous repérer. Un jeu amusant et original, assez difficile et servi par des graphismes 3D de qualité. (K7 Additive Games, pour *Spectrum*.)

Type	**aventure/action**
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**B**

TITANIC

Pêcheur d'épave

La fiction colle à la réalité. Souvenez-vous c'était le 15 avril 1912 à 2 heures du matin le somptueux *Titanic* heurtait un iceberg et sombrait. Mille cinq cents passagers périrent. Il y a quelques mois les photos du paquebot s'étalaient à la une de la presse mondiale. Au-delà de l'intérêt historique porté à une des plus grandes catastrophes maritimes du XXe siècle, les recherches avaient également pour but de retrouver la soi-disant cargaison d'or.

Dans le jeu vous incarnez le directeur de la société de récupération du *Titanic*, qui a entre les mains le dernier né des submersibles : un vrai bijou. L'aventure se décline en plusieurs phases. Plongées, conférences de presse, course après le financement. Une telle opération coûte très cher et vous menez en pemanence des entreprises de séduction auprès de la presse ou de ceux qui ont cru en vous. La presse se ménage et il faut savoir abonder dans son sens, ce qui n'est pas évident au départ. Ne connaissant pas vos interlocuteurs, les gaffes vont bon train, illustrées par les grimaces des reporters.

Vous communiquez avec vos « bienfaiteurs » via un visiophone. La somme qu'ils vous allouent chaque semaine est un très bon baromètre de votre cote de popularité ou de la réussite de vos expéditions. Le manuel vous tuyaute sur les goûts et penchants de chaque sponsor. Old « Rolly » Kelly est une fine fourchette, le scheik déteste l'Angleterre, Sir Elian O'Connel est désespérément honnête. Cependant l'argent n'est pas tout, il faut encore faire preuve d'habileté lors des plongées. Votre engin révolutionnaire possède six sonars, une caméra, un système S.O.S. automatique et un bras robotisé sous contrôle vidéo. Il s'agit d'inspecter les pièces de l'épave à la recherche de merveilles. Ce bras permet de prélever des indices qui seront par la suite analysés par le laboratoire. Le but final est de retrouver les huits sacs de flottaison, de les gonfler pour ramener à la surface le *Titanic*.

Un jeu à mi-chemin entre l'aventure et l'action, difficile et varié. Il s'apprécie à plusieurs niveaux : exploration et prise de contact avec les différentes astuces du programme au départ, recherche sérieuse par la suite. Le thème est original, la réalisation également. (K7 Activision pour *C 64*).

Type	**récupération d'épave**
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitage	–
Prix	**B**

KNIGHTMARE

Sauver l'Amour

Pour délivrer Aphrodite, déesse de l'amour et de la beauté, retenue captive dans le château du Cauchemard, Popolon est prêt à affronter les pires dangers. La route qui mène à la déesse est défendue par des créatures plus agressives les unes que les autres. Heureusement pour Popolon, la chaussée est parsemée de carrés magiques, qui révèlent des points de bonus, des sorts, des armes plus puissantes.

Jeu d'action sophistiqué, *Knightmare* pousse la difficulté à son paroxysme. Arriver à la fin de la première partie relève de l'exploit. La technique retenue est un scrolling automatique et continu, assez lent. Au début, cette option déroute. Le personnage se déplace très rapidement, et vient buter en haut de l'écran, engendrant une certaine frustration, car le désir d'aller au-delà est irrésistible. Au bout d'un certain temps, on s'habitue à rester « sagement », et attendre le déroulé. En fait, les différentes créatures donnent suffisamment de fil à retordre pour ne s'occuper que d'elles.



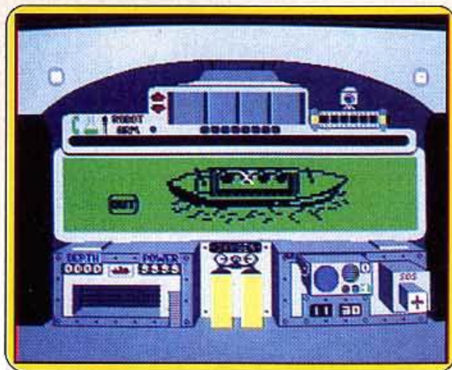
Knightmare est l'un des jeux d'action les plus aboutis et les plus difficiles qui existent actuellement sur *M.S.X.* (Cartouche Konami, pour *M.S.X.*)

Type	**action**
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**C**

KUNG-FU MASTER

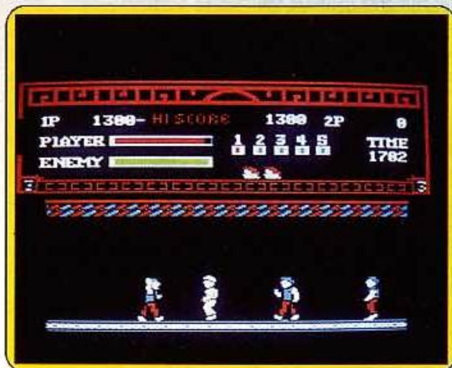
Délivrer la vierge

Décidément la passion des arts martiaux a fait des émules. Vous incarnez aujourd'hui un maître Kung-Fu. Votre mission consiste à délivrer une jeune vierge captive. Pour cela, il vous faut gravir un à un les cinq éta-





ges qui vous séparent de la belle enfant. Mais les ennemis grouillent et essayent par tous les moyens de vous arrêter. Certains cherchent seulement à vous enserrer dans leurs bras puissants. D'autres plus dangereux n'hésitent pas à vous lancer un couteau. Les nains, habiles acrobates, s'approchent de vous en pirouettant. Enfin, avant d'atteindre l'escalier du niveau supérieur, vous devez affronter et défaire le gardien, plus habile et plus résistant. Les animaux aussi s'en mêlent.



Ainsi vous devez détruire les vases contenant des serpents avant qu'ils ne touchent le sol (attention, vous ne pouvez tuer les serpents eux-mêmes : évitez-les si vous n'avez pas été assez rapide), combattre des dragons cracheurs de feu, des abeilles tueuses et même des globes mystiques aux pouvoirs inquiétants.

Tout ce beau monde vous attaque de face ou de dos et vous devez donc vous retourner souvent pour parer à une attaque. Pour se défendre, votre personnage a une panoplie de quatre mouvements et de huit attaques : quatre aux poings et quatre autres aux pieds. Cependant les combats sont beaucoup trop succincts et l'action est malheureusement très répétitive.

Si l'animation des personnages est correctement réalisée, en revanche le décor est inexistant et le scrolling réduit à sa plus simple expression. En conclusion *Kung Fu master* est un logiciel guère passionnant.

(Disquette Data East, pour *Apple II*.)

Type	***action***
Intérêt	★★
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***E***


FOUILLET



THE GOONIES

Limaces venimeuses et Cie

Si vous avez aimé le film de Spielberg, sans doute serez-vous content de pouvoir retrouver ces intrépides adolescents dans ce logiciel de bonne facture. Votre but est de retrouver le vaisseau pirate de Willy le borgne, et bien sûr de vous emparer du trésor qu'il contient. Mais les membres du gang Fratelli ont décidé de vous empêcher de l'atteindre. Restez hors de leur portée car ils auraient tôt fait de vous réduire à l'impuissance. Mais vous devez aussi affronter bien d'autres dangers : chauve-souris mortelles, limaces venimeuses, cranes volants démoniaques et autres pieuvres géantes.

L'une des particularités de ce jeu est que vous contrôlez tour à tour deux personnages, et ce n'est que dans la conjonction intelligente de leurs actions que vous pouvez franchir les obstacles. Ainsi, dans le premier tableau, l'un d'eux doit se rendre au grenier pour actionner la planche à billets. En voyant celà la cupide mère Fratelli se précipite pour les ramasser et ne s'occupe plus de vous pendant ce temps-là. Il faut en profiter pour activer le second personnage qui doit descendre près de la cheminée et renverser le bocal plein d'eau, ce qui a pour effet de découvrir un passage secret par lequel nos deux amis peuvent fuir.

Si ce premier écran est très facile, il en va tout autrement des suivants et vous devrez vous inspirer des conseils de la notice. Un amusant jeu d'action mêlé de stratégie, à l'animation et aux graphismes corrects. (Disquette Datasoft, pour *Apple II*).

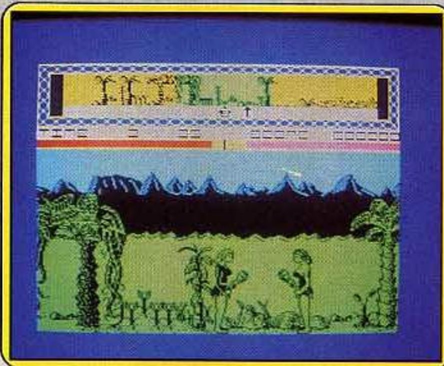
Type	***action et stratégie***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***F***

LA LÉGENDE DES AMAZONES

Rescapées en Amazonie

Un avion s'écrase au milieu d'une clairière du fin fond des forêts amazoniennes. Les seules survivantes sont une mère, Lady Wilde, et sa fille. Lorsque la mère revient à elle, elle s'aperçoit que sa fille a été enlevée. N'écoutant que son amour, elle décide de la retrouver. Mais elle se trouve au milieu du territoire des Amazones. Ces farouches guerrières ne tolèrent aucune étrangère sur leur domaine. Au début vous n'êtes armé que d'un gourdin pour leur faire face. Mais si vous parvenez à tuer une amazone combattant à la hache ou à l'épée, vous pouvez récupérer son arme, plus efficace que la vôtre.

Les possibilités de coups et déplacements sont limitées à huit. Votre temps est compté car vous devez réussir à sortir de chaque zone avant que ne s'écoulent les quatre minutes fatidiques. Au fur et à mesure de votre progression, les amazones sont mieux équipées et surtout plus aguerries dans l'art des combats. Mais vous avez aussi à éviter les flèches ou les épines volantes du lance-épines. A partir de la zone sept, vous affrontez aussi des dragons. Ils sont redoutables et leur simple contact est mortel. Pour les tuer, frappez-les de coups latéraux ou assénez-leur un coup sur la tête, plus efficace mais aussi plus dangereux.



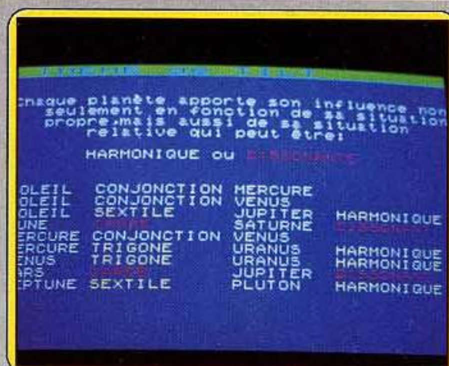
Le décor est très riche et l'animation parfaite (les mouvements sont très harmonieux et l'on voit même les cheveux des combattantes se soulever lors des sauts). Seuls défauts, les possibilités de combat sont un peu limitées et l'action un peu trop répétitive. Un très bon logiciel cependant. (K7 Silvertime, pour *Spectrum*.)

Type	***action***
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***A***

THEME ASTRAL

Narcisse

Ego trip ou parlez-moi de moi. Que l'on y croit passionnément ou pas du tout, il est impossible de ne pas succomber au plaisir narcissique d'entendre parler de soi. Ce logiciel de connaissance de soi-même réalise et interprète votre carte du ciel. Le thème astral de chacun dépend de la date, heure à cinq minutes près, et du lieu de naissance, latitude et longitude. Il est également question des maisons, planètes et signes et de leurs interactions. Peu importe le plus important est l'analyse. Jusqu'à présent ce type de programme reconstituait la carte du ciel et laissait l'assoiffé de connais-



sance déchiffrer le sens profond du sextile ou trigone des planètes. Ici vous n'avez pas besoin de compulser vingt volumes pour savoir si Mercure en carré avec Vénus fait de vous un homme d'ambition ou une maîtresse femme. Seul écueil : la synthèse. L'apprenti astrologue doit lui-même savoir combiner les différents traits de caractère et dispositions pour reconstituer un portrait cohérent de l'influence des astres. Le thème astral s'affiche sur l'écran ou directement sur l'imprimante. Ne vous creusez pas la tête avec les heures d'été ou d'hiver, le logiciel retranscrit en heure universelle de Greenwich et en temps sidéral. En revanche, les personnes nées après 1974 devront enlever une heure. Nous fonctionnons depuis cette date en temps universel plus deux l'été.

Après une fiche signalétique de votre portrait « astrologique » inclut le nombre de jours et de minutes vécues. Vous découvrirez la position des planètes et maisons calculée à partir de zéro degré du Bélier. Puis les caractéristiques principales de votre signe et ascendant suivies de vos motivations et de vos aptitudes. Le gros de l'analyse est constitué du domicile des constellations, domicile des planètes ainsi que les planètes dans les signes. A noter le fichier explicatif de départ qui peut être modifié suivant ses propres connaissances. Voilà, vous savez tout sur les astres qui se sont penchés sur votre naissance. Mais, comme il est spécifié dans la notice, chacun reste maître de sa destinée. (Disquette Infogrames, pour *TO 9*.)

Type	***connaissance de soi-même***
Intérêt	★★★★★
Graphisme	–
Animation	–
Bruitage	–
Prix	***D***

BOULDER DASH III

Comme une taupe

Voici la troisième version de ce superbe jeu d'action. *Boulder Dash* a déjà fait ses preuves... Mais, quel plaisir de reprendre d'assaut les fameuses mines de diamants ! Question scénario, rien de bien neuf dans ce nouveau programme : pour échapper aux blocs de pierre, bouches affamées ou yeux de la mort, le courageux Rockford creuse ses galeries sans une seule ▶



seconde de repos... Dans seize caves différentes, les divers pièges de ce cruel univers obligent à modifier sans cesse votre stratégie : les vainqueurs de *Boulder Dash I* et *II* découvriront alors que la magie s'est emparée des mines souterraines. Les monstres se transforment en diamants sous l'action de sortilèges étranges et les issues sont très souvent protégées par un mécanisme diabolique. Selon cinq niveaux de difficulté, *Boulder Dash* vous propose ainsi de longues heures de luttes et de plaisir. (Cassette First Star, pour *C 64*.)

Type ______ ***action***
Intérêt ______ ★★★★
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***B***

PIPPOLS

Course effrénée

La première impression est trompeuse. Les graphismes, moyens, et le type du jeu, rabâché, n'incitent pas à la découverte. Pourtant, *Pippols* mérite plus qu'un coup d'œil distrait. Après un quart d'heure au joystick, le virus vous a atteint, et vous voilà parti dans une course effrénée au meilleur score. La technique du scrolling est semblable à celle utilisée dans *Knightmare* : le déroulement est automatique, à petite vitesse. Le personnage évolue dans des couloirs formés par des haies discontinues, et subit les assauts incessants de monstres. Dans ces conditions, la cueillette des bonus, pièces d'or et d'argent et autres sorts est un sport dangereux.
Jeu d'action classique, *Pippols* ravira les adeptes du genre, et est propre à captiver les soi-disant blasés. Un regret pourtant, la sempiternelle musique à la sauce Konami est trop répétitive. (Cartouche Konami, pour *M.S.X.*)

Type ______ ***action***
Intérêt ______ ★★★★
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***C***



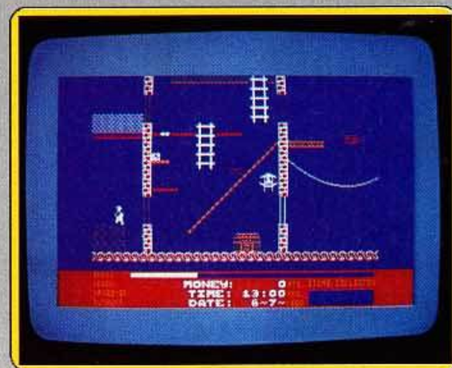
Q DRAW

Frustrant

La société Psion nous avait habitué à des programmes d'excellente qualité pour le *Q.L.* Aussi c'est avec un intérêt certain que nous avons entrepris de tester ce logiciel. Mais notre attente a été bien déçue. Après chargement l'écran ne contient qu'un petit curseur, sans aucune autre information (mais il est vrai que la touche F1 permet de rappeler les commandes du programme). Ce curseur peut se déplacer au clavier ou à la manette de jeu, mais alors dans ce cas, paradoxalement, le déplacement en diagonale n'est plus possible.
Vous pouvez dessiner point par point ou à main levée avec un pinceau de dimensions réglables. L'option « L » autorise le tracé de lignes droites et « F » de remplir une surface fermée de la couleur de votre choix. Enfin vous disposez d'une loupe à deux grossissements. Aussi étonnant que cela paraisse, ce sont là les seules options de dessin proprement dit.
Aucune possibilité de tracer directement des courbes ou des cercles, alors que même le Super Basic s'en charge ! Seul complément intéressant pour les modifications, on peut définir une forme qui permet, après l'avoir positionnée à l'endroit voulu, de déplacer son contenu, de le dupliquer ou d'en modifier les couleurs. Et c'est tout en dehors de la reproduction en miroir de la moitié de l'écran ! Un bien pauvre logiciel d'aide à la création graphique et qui ne pourra trouver quelque utilité que dans la modification d'écrans déjà créés. (Microcassette Psion, pour *Q.L.*)

Type ______ ***aide au dessin***
Intérêt ______ ★★
Graphisme ______ ***selon talent***
Animation ______ ***non***
Bruitage ______ ***non***
Prix ______ ***B***

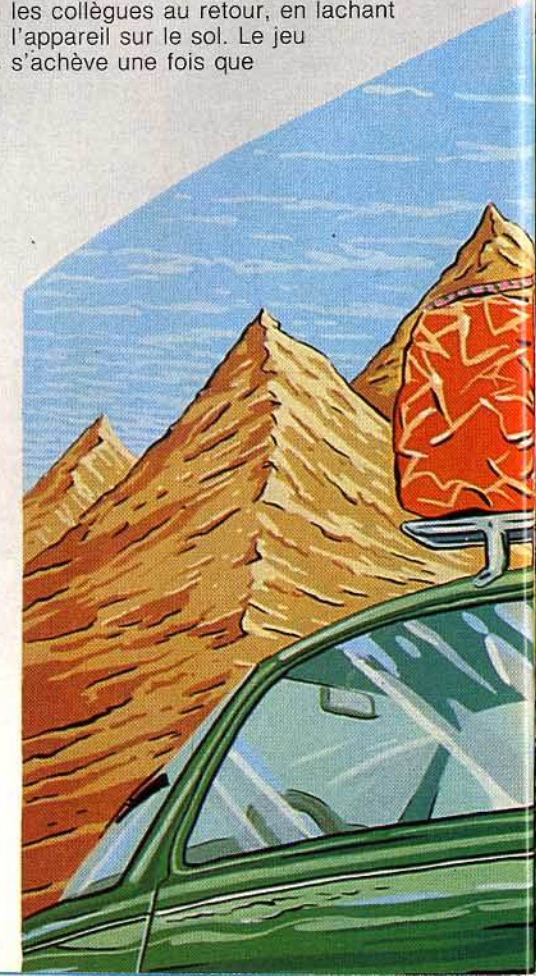




COSTA CAPERS

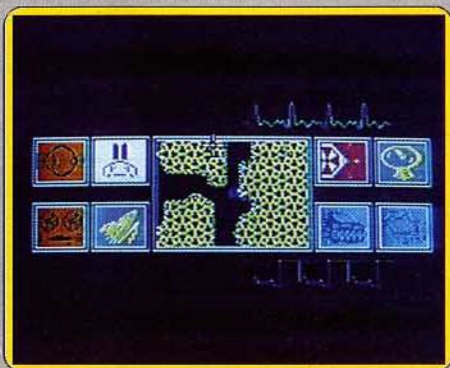
Viva l'Espana

Un jeu sans grande originalité dans la réalisation, aux graphismes plus que moyens, à l'animation sommaire et pourtant drôle et plein de charmes. Nous avons été séduits. Il appartient au genre éculé des jeux d'échelles ou jeux à tableaux multiples ou encore jeux de collecte. Ted Blewitt, taduit « Ratetou » (?), est l'aoûtien courant, le monsieur Poireau en vacances, typique avec son ventre rebondi et son inévitable appareil photo. Et devinez où il a décidé d'aller passer ses vacances, je vous le donne en mille : l'Espagne. Mais, en parfait touriste benêt, il s'est fait détroussé par les locaux. Son brownie Kodack, la prunelle de ses yeux, lui fait cruellement défaut. Une fois récupéré, il canarde à tout va, pour épater les collègues au retour, en lachant l'appareil sur le sol. Le jeu s'achève une fois que



Ratetou a fait développer ses photos et a réintégré son usine à bonbons. Une échéance : le 10 août 1986. D'une sportivité problématique il ne peut porter que huit objets à la fois. Certains sont utiles d'autres néfastes. De même son courage est fonction du nombre de canettes ingurgitées qui sont indiquées sur le compteur « gueule de bois » ou *hangover*.
Autre indicateur : le compteur solaire, Ratetou très sensible aux UVA aura parfois besoin du parasol. Pour le reste, *Costa Capers*, est composé de tableaux qui regorgent d'échelles, cordes, marches et ascenseurs volants. Les objets sont également en suspension instable dans l'espace.
Un dernier avertissement : il est très difficile de rapporter son tableau de chasse à temps. Heureusement une musique motivante, bien connue des touristes ibériques, vous accompagne dans ce périple : « et Viva Espana ». (Cassette Firebird pour *Amstrad*)

Type	***jeu d'échelle***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***



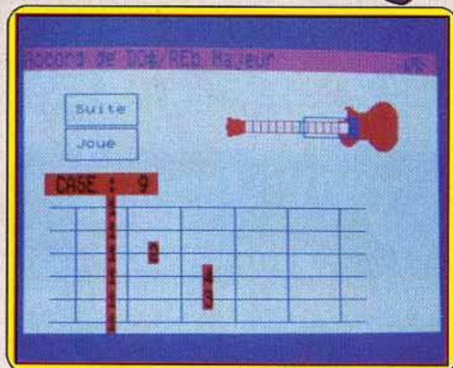
ZOIDS - THE BATTLE BEGINS

Sans répit

La planète Zoïdstar n'est qu'un amas de roches et de sable... Votre vaisseau vient de se poser en catastrophe au beau milieu de cet enfer. Pour venir à bout de l'infâme Redhorn, vous allez combattre son armée de robots et tâcher de récupérer l'épave disloquée d'un des bâtiments de votre armée intergalactique. Scénario classique que celui-ci... Le mode de combat, fort heureusement est bien plus original.
Le tableau de jeu se partage en une dizaine de fenêtres : sur la carte radar, vous pouvez contrôler la progression de votre engin ainsi que l'approche éventuelle de robots ennemis. Les autres fenêtres servent à enclencher divers mécanismes, tels la saisie d'un objet, la pose d'une mine, la réception de messages radio ou encore le lancement de missiles... Car bien entendu, l'essentiel de votre mission se résume en combats de tous genres ! A l'approche de ce sinistre Tropézoïd, par exemple, vous devez choisir entre le lancement d'une roquette ou le tir laser... Toutes les phases du combat sont soutenues par une animation graphique ingénieuse. *Zoïds* est en fait une rapide succession de jeux d'arcade de bonne facture dont l'enchaînement ne laisse aucun répit. Bien difficile de mettre en place une quelconque stratégie... C'est pourtant la seule façon de s'en sortir vivant ! (Cassette Martech, pour *C 64*.)

Type	***action/stratégie/arcade***
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage (pour la musique)	★★★★
Prix	***B*** ▶





GUITARE ASSISTANT

Guitare facile

L'apprentissage de la guitare est étroitement lié à la connaissance parfaite du manche de l'instrument. Pour mémoriser sans peine les doigtés multiples et les nombreuses positions d'accords, ce logiciel vous propose une série de cours et d'exercices. Le travail s'organise de la façon suivante : dans un premier temps, l'ordinateur vous communique toutes les positions d'accords (majeur, mineur, septième, etc.), puis teste vos connaissances par une série de tests. Dans un graphisme simple et précis, la position des doigts sur le manche ne prête guère à confusion. En revanche, l'option « écoute », qui permet de reconnaître un accord d'oreille, n'est pas des plus efficaces. Outre la sonorité précaire du son produit, l'accord est en effet joué en arpèges sur un tempo beaucoup trop rapide... Lorsque l'élève a mémorisé tous les accords, il lui est possible d'appeler l'option « éditeur de séquence ». Ce sous-programme permet d'organiser un enchaînement d'accords selon divers renversements. L'ordinateur organise votre création afin de limiter au maximum les mouvements sur le manche.

Il est alors possible de sauvegarder vos séquences et de mettre au point, par là même, vos propres exercices. L'ensemble du programme est bien traité (sauf dans le domaine sonore...) et permet un bon apprentissage théorique de l'instrument.

(Cassette Infogrames, pour *TO 7, TO 7/ 70, TO 9* et *MO 5*.)

Type ________ ***éducatif musical***
Intérêt ________ ★★★
Graphisme ________ ★★★★
Animation ________ ***sans***
Bruitage ________ ★★
Prix ________ ***B***



BATMAN

Du cartoon au micro

Superman et Spiderman se sont convertis aux bandes magnétiques, le dernier de la trilogie des *men* ne pouvait être en reste. La chauve-souris mutante et sa cape des grands soirs est parmi nous pour une aventure/action drôle, assez facile et joliment tournée. Les salles sont suspendues dans les airs à la mode *Knight Lore* ou *Wizardry*. Les couleurs et graphismes de qualité sont appuyés par une bonne animation. Batman tape du pied d'impatience, marche à reculons sur des tapis roulants ou saute avec des effets de cape virevoltante. Je ne vous parlerai pas des monstres, têtes de loup, loup garou, boules magnétiques et globos variés particulièrement réussis. Cent cinquante tableaux, truffés d'obstacles, jalonnent l'épopée salvatrice du héros. Grand seigneur, il part à la rescousse de Robin, prisonnier dans les caves de Gotham. Ses ennemis de toujours, Joker et Ridller, sont sur les rangs dans les déguisements les plus divers. Sur son chemin, des bonus d'énergie et des pièges machiavéliques.
Premier réflexe : s'équiper. Les bottes de sept lieues pour sauts olympiques, la ceinture pour atterrissage en douceur et le sac pour emmagasiner les objets utiles se trouvent non loin du point de départ. S'il sait profiter des pouvoirs supplémentaires, il augmente son nombre de vies, court plus vite et saute plus haut. Sans omettre sa protection invincible. Deuxième épreuve, réunir les sept parties du vaisseau. C'est seulement après que notre sympathique chauve-souris retrouve la piste d'atterrissage pour lancer l'opération ultime : « S.O.S. Robin ». Une aventure facile et complexe. (Cassette Ocean, pour *Amstrad*.)

Type ________ ***aventure/action***
Intérêt ________ ★★★★
Graphisme ________ ★★★★★
Animation ________ ★★★★★
Bruitage ________ ★★★
Prix ________ ***A***

MARSPORT

Terre assiégée

Depuis soixante-dix ans, la Terre est assiégée par une race galactique. Jusqu'à présent un champ de force a réussi à les empêcher de s'infiltrer. Mais les envahisseurs ▸

DANS L'ANGLETERRE DU XVe SIÈCLE...
UNE ENQUÊTE POLICIÈRE...
DANS UN CLIMAT SURNATUREL DE TERREUR...

MAINTENANT SUR
ATARI ST, COMMODORE 64/128,
ATARI XL/XE (K7 ET Disk).
Très bientôt sur AMSTRAD, MSX,
THOMSON

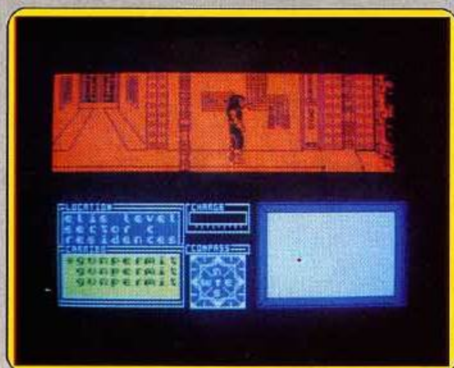


Pour la première fois, UN JEU DE RÔLE EN FRANÇAIS, vous donne des possibilités que vous n'osiez espérer... La richesse des caractéristiques de votre personnage fera naître en vous un véritable héros !

FUNLIGHT Software

19, Allée des Saules
78480 VERNEUIL-SUR-SEINE
Tél. (1) 39 71 16 84

Disponible dans votre magasin habituel
DISTRIBUTEURS, contactez-nous
AUTEURS, PROGRAMMEURS, demandez Jean-Marc.







sont sur le point de parvenir à le briser. Le seul espoir de la Terre réside dans le renforcement de ce champ, comme il était indiqué sur les plans originaux. Mais ces plans se trouvent dans la centrale des ordinateurs sur Mars qui est devenu le quartier général des forces ennemies.
Vous devez d'abord localiser l'ordinateur central M, ce qui n'est déjà pas si facile car la cité est bâtie sur dix étages et les ascenceurs y sont souvent à sens unique. Ensuite il vous faut mettre la main sur les plans et enfin, ce qui est de loin le plus difficile, réussir à quitter la cité avec les plans intacts. Vous devez vous méfier des envahisseurs et de leurs robots, mais vous pouvez vous en débarrasser si vous possédez une arme chargée. Certains des objets que vous trouvez doivent préalablement être assemblés avant de vous être utiles. La représentation des lieux et le mode de déplacement reprennent le système de *Dun Darach* (*Tilt* 27). Un bon jeu difficile et bien fait. (K7 Gargoyle Games pour *Spectrum*).

Type	***aventure graphique***
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	***non***
Dialogue	***non***
Prix	***B***

SPORT OF KINGS

Course hippique

Voici un jeu qui a toutes les chances d'intéresser les amateurs de P.M.U. et au contraire de lasser rapidement les autres. La saison de la course hippique commence et soixante-quinze chevaux y participent (il est bien évident qu'ils ne participeront pas tous à chaque course !). Au début de la saison, tous les chevaux ont la même cote, ce qui est parfaitement normal puisqu'on ne connaît pas encore leur forme du moment.

A chaque course, vous vous informez des chevaux engagés, de la longueur de la course et du type de terrain. Si vous désirez encore d'autres détails, consultez le grand Livre des Courses. Il vous donne le récapitulatif des résultats obtenus par un cheval particulier et vous permet ainsi de vous faire une meilleure idée de votre favori.

Vous passez au guichet pour parier. Quatre types de paris sont admis (gagnant ou placé) et il n'y a pas de limite de somme (sauf évidemment celle dont vous disposez).

Vous voyez alors la course se dérouler sous vos yeux. L'animation est bien rendue, ainsi que l'ambiance (on voit le présentateur commenter la course et les heureux possesseurs d'une interface Currah speech pourront même l'entendre !). A l'arrivée, vous saurez s'il faut rire ou pleurer de rage, à moins qu'une fin de course très disputée n'ait obligé à la photo de contrôle ! Un jeu amusant mais où l'on reste un peu trop passif. (K7 Mad Games, pour *Spectrum*.)

Type	***simulation de P.M.U.***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***

INTERNATIONAL KARATE

Kiaï

Une rue déserte, un arbitre assis sur le trottoir, le « kiaï » ou « cri qui tue » va rompre le silence... Plus rapide que le serpent, plus musclé que le bœuf, votre adversaire vient d'enchaîner uppercut, salto arrière et chassé bas... Animation superbe, les coups sont portés à la vitesse de l'éclair ! On n'avait pas vu ça depuis *The Way of the exploding fist*. Ce logiciel de karaté apporte un surcroît de vitalité à l'action. Les possibilités de coups sont multiples : changement de garde, les bras et les jambes deviennent ici de redoutables armes. Mais prenez garde, il n'est jamais question de hasard.
Bien que l'animation soit très rapide, la portée des coups est on ne peut plus précise. L'apprentissage de ce logiciel réclame de longues heures de combats. Travaillez tout d'abord les attaques de base contre un adversaire immobile. Vous pourrez ensuite juger de l'efficacité de certains enchaînements, et ce grâce à la précision graphique du programme. Côté bruitage, on se passera agréablement de la douce musique orientale proposée pour profiter des superbes « splaf ! » de toutes sortes. Un combat qui se poursuit, sur plusieurs manches, au milieu de décors somptueux. Admirez au passage le calme de l'arbitre et les petites étoiles qui tourbillonnent autour de la tête de vaincu... (K7 Système 3 pour *C 64*)

Type	***karaté***
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***A*** ▶





QUAZATRON

Danger : robots

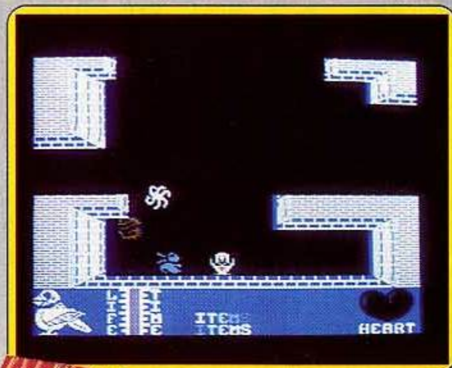
Vous contrôlez KLP-2, un droïde dont la tâche est de désactiver les autres droïdes ennemis qui peuplent la cité souterraine de Quazatron. Pour cela, il lui faut les détruire grâce à son laser, les dévier de leur route ou les déconnecter. Cette dernière méthode est de loin la plus intéressante. Lors de ce combat, vous devez enclencher son système de sécurité en activant en quelques secondes sept rectangles sur douze. Mais attention car le robot ennemi ne manque pas de se défendre. Si vous réussissez, vous pouvez récupérer un des éléments du droïde (propulsion, moteur, armement, châssis, ou accessoire), à condition que le combat ne l'ait pas endommagé. Votre sélection doit être rigoureuse car, par exemple, un moteur peu puissant a du mal à supporter un armement lourd. Plus le robot que vous réussissez à vaincre a été puissant, plus les éléments obtenus sont intéressants.
La cité s'étend sur plusieurs étages, chaque étage étant lui-même constitué de multiples sous-niveaux reliés par des plans inclinés. En revanche, pour changer d'étage, il vous faut trouver un ascenseur. Les ordinateurs que vous découvrez vous apportent aussi une aide précieuse, en vous fournissant le plan de données des robots (seulement de puissance, au plus égale à la vôtre). Si votre énergie commence à baisser, il faut trouver une source d'énergie de toute urgence ou remplacer votre générateur. Un bon jeu, servi par des graphismes 3D de qualité. (K7 Hewson, pour *Spectrum*.)

Type	***action/aventure***
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

BOUNDER ET METABOLIS

Gare aux écarts

Voici un logiciel d'action original : une balle de tennis qui rebondit sur un terrain parsemé d'embûches, qui risque à tout moment de s'éclater sur la pelouse ou de perdre le souffle, dévorée par un insecte ailé... Le scénario surprenant de ce jeu subtil tient surtout par le graphisme de l'action. Vue aérienne sur le terrain... la balle percute le sol remonte à la verticale, le tout montré en perspective ! A vous de diriger les rebonds à l'aide du joystick afin de rester sur les parties goudronnées de la piste. Le moindre écart sur l'herbe et c'est le boum final ! Il est possible de rebondir sur place mais le scrolling ininterrompu ne laisse guère de temps à la réflexion... Certaines cases, marquées d'une flèche, augmentent la force du rebond et permettent ainsi des sauts spectaculaires. Un jeu aussi surprenant que difficile...



Le deuxième programme de cette disquette est également un jeu d'action. Transformé en oiseau par quelque génie malfaisant, vous parcourez une série de couloirs afin de reprendre apparence humaine. L'animation est simple mais efficace : prenez garde à ne pas fatiguer votre cœur (dont le rythme s'accélère au

moindre effort) et surtout, évitez les monstres... (Disquette Gremlin Graphics pour *Commodore 64* et *128*).

Type ______ ***action et réflexe***
Intérêt ______ ★★★★
Métabolis ______ ★★★
Graphisme ______ ★★
Animation
(pour les rebonds de Bounder) ______ ★★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***B***



PANZADROME

Combat de chars

A bord de votre char, vous avez pour mission de nettoyer l'île de tous les autres chars. Et ils sont nombreux ! Mais par bonheur, votre appareil est assez bien équipé. Vous disposez en effet d'un radar d'un type très particulier qui détecte les mines qui se trouvent sur votre chemin. A vous alors de les éviter pour ne pas endommager votre appareil. C'est aussi sur votre tableau de bord que vous vous informez des dégâts survenus aux différents endroits de votre bouclier de protection, ainsi que de l'état des principaux organes de votre char.
Vous n'avez au départ pour vous défendre qu'un canon dont le tir ne peut pas franchir les murs, ainsi que quelques mines. Larguez-les si un ennemi vous poursuit, en espérant qu'il passera dessus. Au cours du jeu, il vous faut mettre la main sur des obus de mortier, bien pratiques, et surtout sur des bidons de polycrète. En effet, la route peut être endommagée par une mine ou un obus et votre char n'est pas assez puissant pour franchir de telles crevasses. Seul le polycrète, qui se solidifie une fois répandu, vous permet de passer. Malgré l'angoisse du combat, n'omettez pas de surveiller régulièrement votre niveau de carburant. En cas de problème de ce côté ou à la suite de dégâts, rendez-vous à l'usine la plus proche, qui se charge alors de vous rendre votre char en parfait état de marche.
La ville est représentée du dessus et s'étend sur de nombreux écrans. Un jeu amusant au début, sans plus. (K7 Ariolasoft, pour *Spectrum*.)

Type ______ ***action***
Intérêt ______ ★★★
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ ★★★
Bruitage ______ ★★★★
Prix ______ ***B***

FOURMOST AVENTURES

Jeux de rôle

Cette cassette propose quatre logiciels différents. Le premier, *Out of Shadows*, vous plonge dans un univers peuplé de magie et de monstres. Vous devez remplir l'une des six quêtes au choix. Les possibilités de jeu sont assez complètes, mélangeant jeu d'aventure et jeu de rôle, mais le déroule-



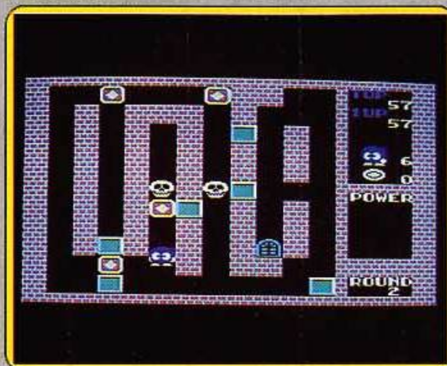
ment des combats est trop simpliste et les graphismes trop sommaires. *The Mural* est une aventure-texte classique. Deux hommes vous assomment au cours de votre promenade quotidienne et vous vous retrouvez dans une cave dont il est bien difficile de s'échapper. Un jeu correct et complètement délirant. Dans *Project X-Microman*, à la suite d'un accident, vous vous retrouvez réduit à la taille d'un puceron ! Pour y remédier, vous parcourez le long chemin qui vous sépare de votre collègue. Vous verrez que les animaux et les choses les plus courants prennent un tout autre aspect quand on ne mesure plus que quelques millimètres ! Enfin *Galaxias* vous entraîne dans l'univers des étoiles. Vous incarnez un pirate de l'espace et votre but est de retrouver le cristal mythique. Une compilation correcte pour s'initier. (K7 Gobal Software).

Type ______ ***aventure et rôle compilation***
Intérêt ______ ★★★★
Graphisme ______ ★★★ ***ou aucun***
Animation ______ ***non***
Bruitage ______ ***non***
Prix ______ ***A***

EGGERLAND MYSTERY

Monstres et chausses-trappes

Roro le valeureux a été désigné pour sauver la belle princesse Edena, retenue prisonnière dans le domaine souterrain d'Eggerland, empli de terribles monstres. Pour échapper à ces horribles créatures, un sort l'a transformée. Roro parcourt les cent quinze salles de ce monde maléfique

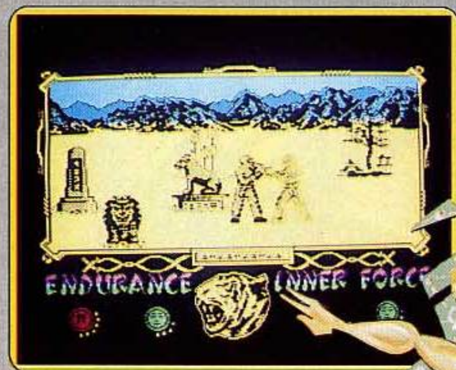


pour sauver Edena. La niaiserie du scénario, défaut fréquent des réalisations japonaises, cache un logiciel original et abouti. Contrairement aux apparences il ne s'agit ni d'un jeu d'action à tableaux multiples, ni d'un aventure/action, mais d'un jeu de réflexion. Chaque pièce recèle une épreuve. A chaque fois, le principe est le même, ramasser différentes cartes afin d'ouvrir une porte donnant accès au tableau suivant. Mais pour échapper aux monstres et autres chausses-trappes, un seul enchaînement d'actions est possible. Au début, celles-ci sont évidentes. La résolution de l'énigme que constitue chaque salle exige une réflexion approfondie. Un jeu intelligent et réussi. (Cartouche Hal, pour *M.S.X.*)

Type ______ ***réflexion***
Intérêt ______ ★★★★★
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ –
Prix ______ ***C*** ▶









THE CASTLES OF DOCTOR CREEP

Haine, effroi, pièges

Sur la Transylvanie souffle un vent d'effroi et de haine... Les treize châteaux du sinistre Docteur Creep sont le théâtre d'une légende fort ancienne : pour percer ce secret, vous venez de pénétrer dans la première demeure. Accompagné d'un fidèle compagnon, saurez-vous survivre aux pièges diaboliques du maître de ces lieux ? Sur un scénario classique, ce logiciel d'aventure-action développe environ deux cents tableaux-jeu : les échelles, trappes secrètes ou rayons de la mort sont tous actionnés par de savants mécanismes. Si le jeu solitaire est permis, seules l'amitié et la ruse de votre compagnon (à chacun son joystick...) vous permettent de résoudre l'énigme ! Pendant que vous désactivez un rayon laser, le deuxième joueur a carte blanche pour combattre Frankenstein et vous ouvrir la route à son tour... L'interactivité des deux participants développe l'intérêt du jeu et nécessite une stratégie d'attaque toujours précise. Dans un graphisme agréable, l'animation des personnages reste convaincante : un mélange d'action et de réflexion réussi. (Cassette Ariolasoft, pour *Commodore 64*.)

Type	***aventure/arcade***
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

THE WAY OF THE TIGER

L'art de la guerre

Encore un logiciel d'art martial. Oui, mais à côté de celui-là, tous les autres font triste figure (y compris *The way of the exploding fist* !). Pour vous montrer digne de votre maître, vous devez subir trois épreuves. Tout d'abord, au milieu du désert d'Orb, vous affrontez êtres ou choses que le maître se plaît à vous présenter.

Pour l'instant, vos seules armes sont vos mains et vos pieds. Les créatures sont très diverses, tant en apparence qu'en mode d'attaque. Ainsi une sorte de minotaure commence par vouloir vous frapper de ses poings, puis brusquement se baisse et cherche à vous encorner. Ailleurs, ce nain à la triste figure se transforme tout à coup en spectre virevoltant et très dangereux. Changez sans arrêt de mode d'attaque (vous disposez de seize types de mouvements et d'attaques). Rien ne vous empêche de rompre le combat, mais ce ne serait de toute manière que le remettre à plus tard. Le décor et l'animation sont très bien rendus, le paysage se déplaçant en différents plans lors de votre progression — comme avec une caméra — et certaines choses gardant une animation indépendante pendant les combats.

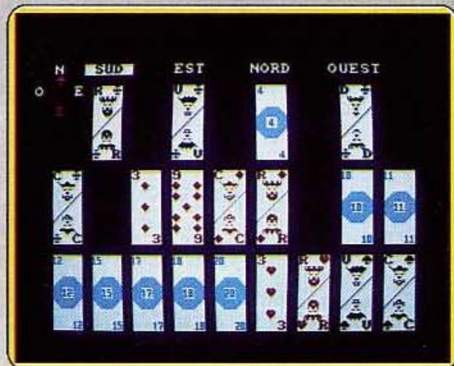
Dans la seconde partie, vous vous retrouvez sur un tronc d'arbre glissant surplombant une rivière. Vous devez le défendre, muni d'un bâton, contre l'assaut de différentes créatures, mais cette fois, nulle possibilité de fuite. Là encore, pendant le combat, vous pouvez admirer le saut des poissons hors de l'eau ou la nage tranquille d'un canard. Enfin pour la dernière partie, ce sont des duels à l'épée qui vous sont proposés avec pour finir un ultime combat contre le Grand Maître lui-même. Un logiciel remarquable, tant par la beauté des décors, que par la richesse de l'animation et des épreuves. Un must. (K7 Gremlin Graphic, pour *Spectrum*.)

Type	***combat d'arts martiaux***
Intérêt	★★★★★★
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***A***

TAROT

Garde sans chien

L'un des jeux de cartes les plus populaires en France compte peu d'adaptations sur ordinateur. Ce tarot sur *Amstrad*, sur disquette de surcroit, est le bien venu. Sa force de jeu est très respectable, mais il joue



avec une grande prudence, et ne s'aventure que rarement dans des prises ou des gardes. Principale faiblesse du logiciel, le graphisme. Ce n'est pas un élément fondamental pour un tel logiciel, mais une présentation réussie n'est pas désagréable. Les cartes ressemblent peu à celles du tarot, et les atouts, monochromes, montrent une grande tristesse. L'ordinateur gère trois joueurs, indépendamment les uns des autres. Ils s'allient si vous êtes preneur, ou se dissocient si l'un d'eux tente un contrat. Vous jouez donc à un « vrai » tarot.

Les règles adoptées sont celles reconnues par la fédération française de tarot. A savoir, pour les annonces : prise, garde, garde sans chien, garde contre chien, grand chelem. Et une caractéristique pro- ▶

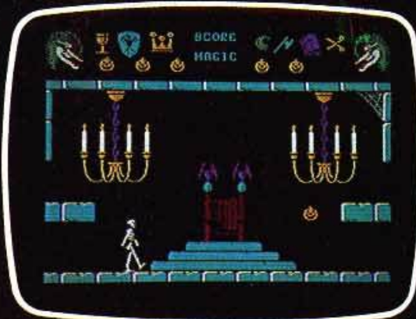
"Gargouilles et ricanements garantis..."
-Tilt



CAULDRON · II

LA CITROUILLE CONTRE-ATTAQUE







Photos réelles de l'écran prises de la version Commodore

Un logiciel de Palace Software.
Distribuée par U.S. Gold.



Distributeurs telephonez au 93 42 71 44
ZAC de Mousquette 06740 Chateauneuf.

pre à dérouter plus d'un taroteur : il n'y a qu'un tour d'enchères. Celui qui a déjà parlé ne peut pas surenchérir. Cela enlève du piquant à cette phase préparatoire. Mais le tarot connaît tant de légères variantes d'une région à l'autre, qu'il est difficile de ne pas modifier quelques habitudes.
Ce tarot est agréable à jouer, l'ordinateur donne toutes les indications utiles à l'écran, et demande une confirmation avant chaque annonce ou carte à jouer. Les risques d'erreurs de manipulation sont ainsi presque nuls. Cette sécurité compense largement le léger allongement de la procédure. Les points sont comptabilisés par l'ordinateur selon les règles. Un tarot à la mise en œuvre très au point, agréable à jouer malgré des graphismes déficients. (Disquette Run informatique pour *Amstrad*).

Type	jeu de tarot
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★
Animation	-
Bruitage	-
Prix	B

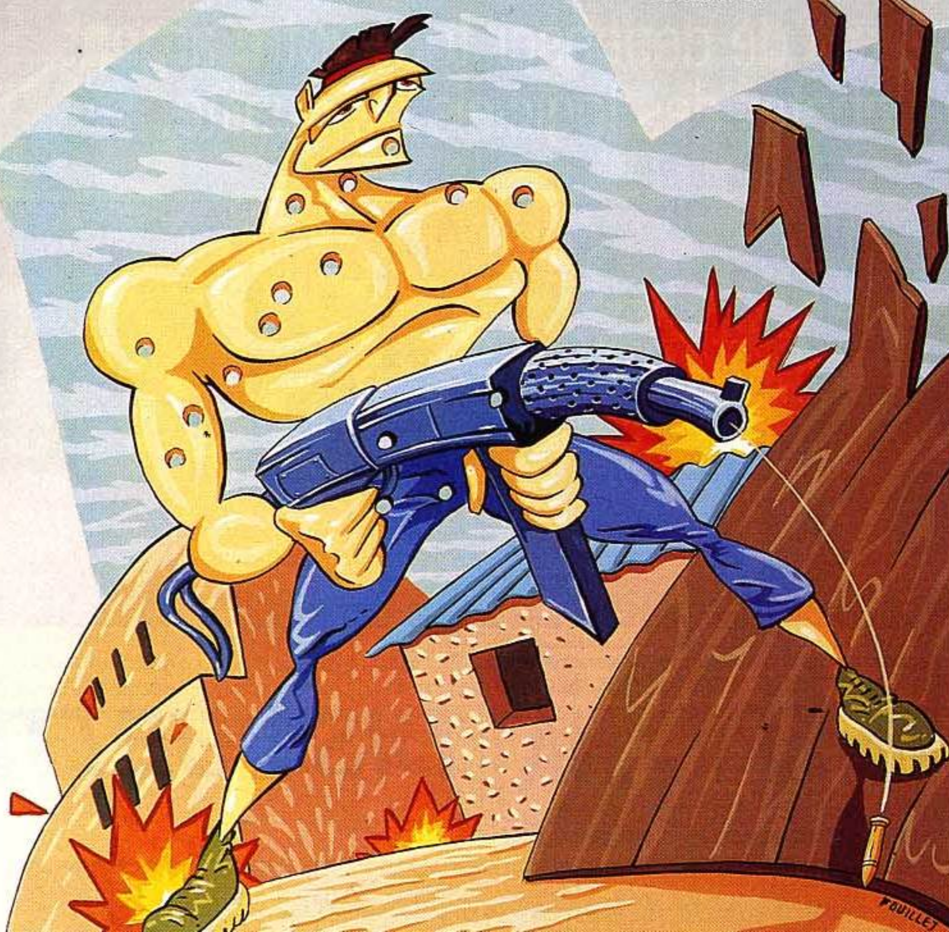
WHO DARES WINS II

Tirs en rafale

Décidément, il faut croire que certains programmeurs sont à court d'imagination pour se lancer ainsi à corps perdu dans l'adaptation logicielle des grands hits du cinéma. Ce nouveau « Rambo » ne se distingue guère par son originalité. Vous disposez au



départ d'une mitraillette aux munitions illimitées et de cinq grenades. Cela doit vous suffire pour franchir les différentes lignes de défense adverse. Tous les soldats se sont donnés le mot pour bloquer votre avance et balles et grenades tombent comme s'il en pleuvait. Tirs en rafale continue et zigzags sont de rigueur pour réussir à vous frayer un chemin. Réservez vos grenades aux endroits où il existe un regroupement massif d'ennemis. Vous pouvez vous en procurer d'autres si vous avez la chance de tomber sur un dépôt de munitions.
Bien sûr, les obstacles vont croissant à mesure que vous approchez du but. Ici ce sont des murets de fortification ou là des chars (vos ennemis ne regardent vraiment pas à la dépense pour vous arrêter !). Si vous le pouvez, essayez aussi de libérer certains de vos compatriotes sur le point d'être fusillés. Les décors des différents tableaux sont assez variés mais l'animation laisse à désirer, certains attaquants ressemblant plus par moment à des spectres qu'à des hommes en pixels et en os. Ce logiciel très moyen n'a pas réussi à nous séduire. A réservez donc aux inconditionnels du tir continu. (K7 Alligata, pour *Spectrum*).



Type	action ;
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★
Animation	–
Bruitage	★★
Prix	A

HOLE IN ONE PROFESSIONAL

Golf « pro »

Après le succès d'*Hole in one,* Hal récidive avec cette version « professionnelle ». Le principe reste inchangé, avec un plus très appréciable, une option construction. Deux parcours de trente-six trous chacun sont au menu de cette nouvelle version, où l'on retrouve les mêmes difficultés que dans *Hole in one,* premier du nom. Dans le « rough », la force du coup est diminuée. Et pour sortir du « bunker », une aire de sable, il faut souvent revenir sur ses pas... Le nombre de clubs (quatorze en tout) n'a pas changé. Le choix s'effectue en fonction de la distance. Le vent vient contrarier les plus savants calculs, à moins d'avoir su jouer subtilement sur l'effet de la balle, pour obtenir une trajectoire en courbe.
La construction de nouveaux parcours est très simple. Elle se réalise avec un curseur qui place à la demande les différents éléments (gazon, arbre, eau, sable, etc.). Avec un peu de patience, le résultat est excellent. Un parcours complet peut être sauvegardé sur cassette.
Hole in one professional améliore l'ancien simulateur de golf, surtout par son option construction. La simulation elle-même est complète. Elle exige une grande précision. Mais peut engendrer un certain ennui. (Cartouche Hal, pour *M.S.X.*)

Type	simulation de golf
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	C



PAS D'ARGENT ??

Vous n'avez pas besoin de dépenser tout votre argent de poche pour acheter des logiciels de qualité.

Les jeux ci-dessous – la meilleure qualité au meilleur prix – sont en vente chez votre stockists!



BEER BELLY BURT	**NUCLEAR NICK**	**NECROMANCER**	**THE HULK**	**TREMOR**	**PUD PUD**	**SUBTERRANEAN NIGHTMARE**	**EYE SPY**	**SPY TREK**	**DOPPLEGANGER**	**ROBOKNIGHT**
CBM 64 C – D *Atari C – D*	*CBM 64 C – D* *Atari C – D*	*CBM 64 C – D*	*Spectrum 48K C* *C16 C* *BBC C* *Electron C* *Atari C*	*Spectrum 48K C*	*Spectrum 48K C*	*Spectrum 48K C*	*Amstrad C*	*Amstrad C*	*Amstrad C*	*C16 C*

DISPONIBLE SUR DISQUETTE: OLLIES FOLLIES*CBM 64;* BREAKDANCE *CBM 64;* NEW YORK CITY *CBM 64 and Atari;* SCOOTER *Atari*

CASSETTE



DISQUETTE

U.S. Gold, France (S.A.R.L.), B.P.3, Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse. Tél: 93427144


Créer et animer...


Des réalisations sophistiquées.


Utilisez à fond les possibilités graphiques de l'Apple.


Le choix des figures...


... contenues dans le programme.

APPLE II

Movie Maker

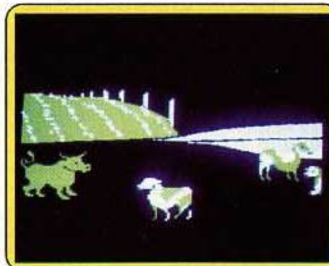
Movie Maker fait partie des classiques de la création de dessin animé. Il s'ouvre aujourd'hui aux possesseurs d'*Apple*.

Movie Maker est l'un des rares programmes sur micro-ordinateur qui facilitent de manière très importante la réalisation de dessins animés. Tout d'abord étudions de quoi est composé un dessin animé : le plus souvent fixe, d'un certain nombre de personnages mobiles et d'une bande-son. Avant d'aller plus loin, signalons que sur la version *Apple* que nous avons testée, cette dernière possibilité n'est pas disponible, alors que la version *Commodore* dispose de trois canaux pour créer musique ou bruitages et la version *Atari* de quatre.

Commençons par une création facile car déjà largement préparée par le programme. Tout d'abord choisissez le décor où vous désirez que se déroule l'action. Plusieurs décors différents sont présents sur la disquette « data », que vous utilisez donc à loisir. Sélectionnez l'un des groupes d'animation déjà créés (ils sont variés). Le programme vous montre le décor choisi. En appelant le premier personnage dans la première séquence, vous voyez s'animer les seize images qui composent l'animation de base. Mais pour l'instant cette animation reste sur place. C'est vous qui allez la déplacer sur l'écran à l'aide du joystick. Le déplacement élémentaire occasionné par le joystick peut être réglé à un nombre variable de pixels ou pour donner un effet d'accélération. Les déplacements et l'animation combinés vont ainsi être enregistrés par le programme jusqu'à concurrence de 338 images (300 pour les autres versions). Mais il n'est pas du tout obligatoire d'enregistrer toutes les images et vous pouvez ainsi fort bien vous arrêter au milieu.

Ce « playback » défile à la vitesse que vous avez sélectionnée, voire même image par image pour plus de précision. Si quelque chose ne va pas, il est tout-à-fait possible de modifier l'enregistrement entièrement ou à partir d'une certaine image. Si la séquence ainsi créée n'occupe pas les 338 images, vous avez la possibilité d'introduire un nouveau personnage qui joue toujours dans la première séquence. Ceci a son utilité pour varier l'animation, car je vous rappelle que celle de base ne comprend que seize images différentes qui se répètent tout au long de la séquence tant qu'on ne change pas de personnage. Deux options complémentaires permettent de définir le nombre d'enregistrements identiques successifs de chaque image d'une animation de base et le nombre de répétitions d'un cycle d'animation. Une fois votre première séquence parfaitement au point, passez à l'établissement de la seconde.

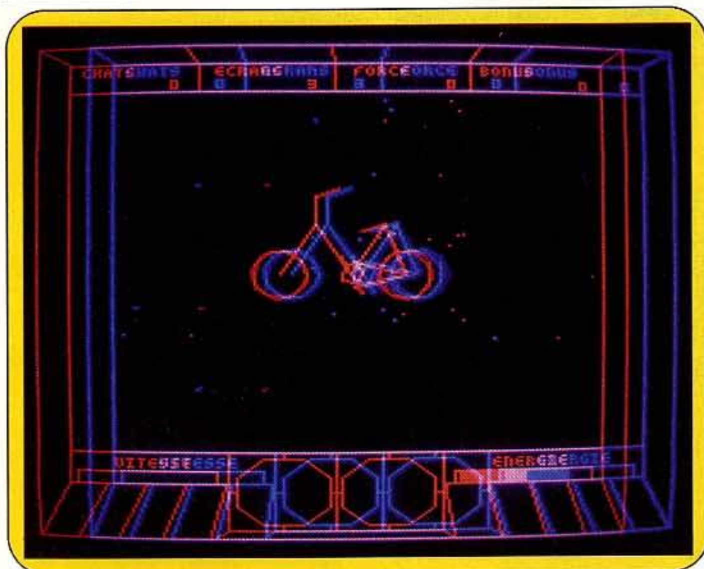
Le procédé est rigoureusement le même mais cette fois vous voyez aussi défiler en synchronisation les images de la première séquence pendant que vous établissez la seconde. Et ainsi de suite jusqu'à concurrence de six séquences différentes. Vous créez donc un dessin animé où six personnages sont animés en même temps et indépendamment à l'écran. Le numéro de la séquence joue un


Etonnant, non ?

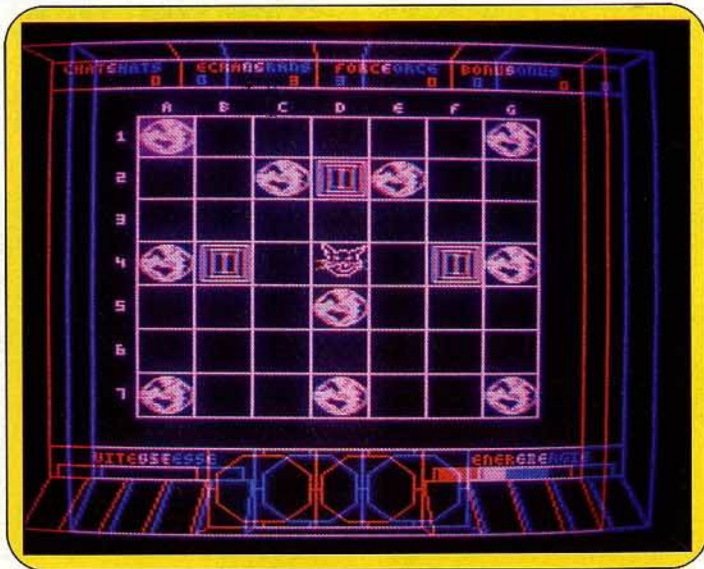
rôle lorsque deux personnages se croisent. En effet, chaque séquence correspond à un plan différent, depuis le plus éloigné, jusqu'au plus près, le décor étant toujours situé derrière les personnages. Ainsi si les acteurs 1, 2 et 3 se croisent (chaque acteur correspond à une séquence), l'acteur 2 passe devant le 1 et derrière le 3.

En regardant le dessin animé final, vous noterez le clignotement désagréable dont sont affectés les personnages. Ne vous inquiétez pas. En sélectionnant l'option « smooth », ce défaut disparaît et vous pouvez ainsi sauvegarder un travail propre. Allons maintenant plus loin dans la création. En effet, pour l'instant, vous n'avez fait qu'utiliser des animations élémentaires déjà constituées. Pour créer les vôtres, il vous suffit d'appeler un écran de figures (chaque écran contient jusqu'à soixante-quatre images différentes) et de sélectionner successivement les seize images de l'animation de base. Si vous désirez pousser plus loin votre travail, rien de plus simple. Vous dessinez vous-même chaque figure. Définissez tout d'abord la taille de celle-ci. Puis dessinez-la au joystick, en vous aidant éventuellement de la loupe et de la gomme pour la mise au point. Différentes options complémentaires vont encore vous faciliter la tâche. Ainsi vous dupliquez une figure, soit simplement, soit en miroir (dans les deux sens), colorez une zone de dessin ou permutez des couleurs. En cas de problème, une autre option vous autorise à revenir sur votre dernière commande. Il est aussi possible d'introduire du texte dans votre animation, ou de modifier directement l'échelle des personnages. Enfin, vous pouvez faire précéder et/ou suivre votre dessin animé par un texte (un écran maximum). Un excellent programme, très simple d'emploi (il est plus facile à utiliser qu'à expliquer !), et aux possibilités très étendues. (Disquette Ariolasoft, pour *Apple II*.)

Type	*aide à l'animation et au dessin*
Intérêt	★★★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	*aucun*
Prix	*B*



Le port de lunettes spéciales est indispensable.



Même les cartes de l'espace sont en relief.

QL

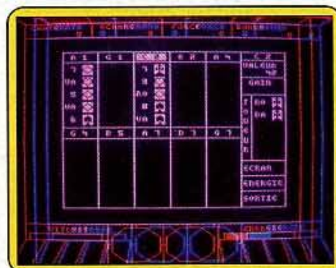
Wanderer

Relief et animation : un cocktail explosif pour de nouveaux combats spatiaux.

Si les jeux spatiaux commencent à vous lasser, essayez-donc *Wandeler,* vous ne serez pas déçu. Première originalité, et de taille, les graphismes sont en relief. Non pas en pseudo 3-D comme on en voit souvent, mais en vrai relief. Le logiciel utilise le procédé anaglyphe. Chaque dessin de l'écran est en fait constitué de deux dessins, l'un rouge et l'autre bleu. Les lunettes que vous devez porter (deux paires sont fournies avec le programme) reconstituent pour vous le relief. Le temps d'accoutumance est variable selon les personnes mais de toute manière assez court. Laissez courir la démonstration pour vous y habituer. Quand à l'effet obtenu, il est tout simplement saisissant. On a quasiment envie de tendre la main pour saisir les objets. Seconde originalité, et ce n'est pas la moindre, ces dessins sont animés et de fort belle manière, ce qui constitue une grande première sur un ordinateur familial.

Le thème du jeu est le suivant. Nous sommes en l'an 2986. Depuis plusieurs mois, il se passe des événements étranges sur la Terre. Les chats n'arrêtent pas de disparaître. Votre concierge, la mère Michel, a vu le sien se volatiliser, emporté par une soucoupe volante de l'Arche. Depuis le chagrin la ronge. Elle ne fait plus rien et les ordures ne cessent de s'entasser dans l'escalier. Comme vous commencez à avoir assez de cette malodorante situation, vous lui proposez de le retrouver. Ce sera d'ailleurs l'occasion d'essayer votre vaisseau spatial flambant neuf que vous venez de gagner à un concours. Le monde dans lequel vous évoluez désormais est constitué de dix planètes, de trois trous noirs et du Sphinx, protégé par l'Arche. D'après les renseignements que vous avez obtenu, c'est le Sphinx qui détient les matous. Sa passion est telle qu'il a défini l'unité monétaire galactique en chats ! Mais pour l'atteindre, il faut franchir l'Arche. Deux solutions s'offrent à vous : réunir 8 000 chats ou réussir à posséder un poker d'as. Mais que diable vient donc faire ce jeu ici ? Eh bien il tient un rôle capital. En effet les planètes organisent entre elles un poker galactique où les voyageurs servent de convoyeur. Chaque planète possède cinq cartes et vous en détenez deux. Une fois arrivé sur une planète, vous procédez à un échange. Ainsi si une planète a une paire de valets, vous échangez le vôtre contre une de ses cartes qui vous intéresse. La planète vous accorde en plus la différence de valeur en chats entre sa main actuelle et la précédente. C'est aussi sur une planète que vous achetez énergie et boucliers de protection, contre chats miaulants et griffants bien sûr (deux cents chats par barre d'énergie et quatre cents par bouclier). C'est capital pour vos trajets.

Lors de ces voyages, vous croisez nombre de vaisseaux plus ou moins dangereux (ils sont extrêment variés, tant par leur système d'attaque, que par leur forme, leur taille ou leur vitesse de déplacement). Vous pouvez toujours éviter le combat en réaccélérant mais vous perdez alors l'énergie du trajet. Mais sans doute aurez-vous envie de vous dérouiller un peu. Le combat se déroule en trois dimensions, ce qui est un peu déroutant au début. Les deux radars vous permettent de déterminer la position du ou des vaisseaux ennemis par rapport au vôtre. En plus du contrôle de direction par la manette de jeu, les flèches horizontales servent à modifier votre vitesse de déplacement et la barre d'espace à accentuer votre vitesse de rotation (ces points sont très mal expliqués dans la notice). Si vous parvenez à détruire vos ennemis, vous êtes crédité de leur montant d'énergie ainsi que d'un certain nombre de points de bonus. Ce bonus sert à définir votre puissance. Bien entendu, plus vous montez en grade (force), plus les ennemis se montrent redoutables. Cette montée en force a aussi son importance par ailleurs. En effet, pour approcher les trous noirs, vous devez atteindre le septième niveau. Ces trous noirs vous réservent une épreuve de navigation particulièrement difficile, mais en contrepartie vous fournissent un joker, capital pour réaliser votre poker d'as ou pour faciliter les échanges. De plus, dès que vous avez dépassé le niveau 0, la destruction de votre appareil au cours d'un combat ne signifie plus la fin du jeu. Vous vous retrouvez au purgatoire. Là, armé d'un canon, vous devez détruire tous les ennemis qui se présentent. Si vous échouez à cette épreuve, c'en est fait de vous. En revanche, si vous réussissez, vous pouvez reprendre le cours normal du jeu, avec cependant un niveau et un bonus inférieurs. Vu la difficulté du jeu, je gage qu'il vous faudra plus d'un essai avant de pouvoir récupérer le chat de la mère Michel. Un fantastique jeu d'action galactique et de stratégie au relief et à l'animation étonnants. (Micro-cassette Pyramide pour *Q. L.*).


Mauvais joueurs s'abstenir...

Type	*action-stratégie*
Intérêt	★★★★★★
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*C*

COMMODORE 64/128

Starship Andromeda

Remarquable mais difficile d'accès, *Starship Androméda* nous en a fait voir de toutes les couleurs. A vous maintenant...

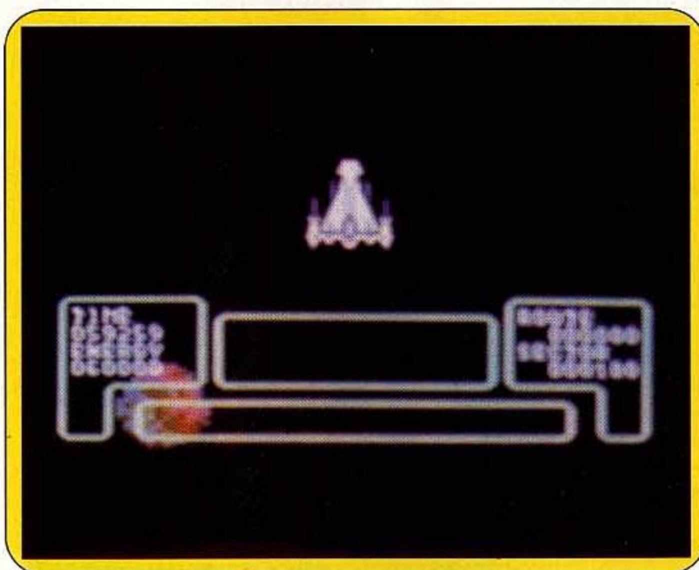
La galaxie d'Androméda oscille à la frontière de l'arcade et de la stratégie, de l'action et de la réflexion. Perdu dans un univers de plusieurs centaines de planètes et météorites, votre vaisseau vient de pénétrer dans une zone méconnue. Seuls les fragments d'un message envoyé par votre prédécesseur ont permis de monter cette entreprise... On sait désormais que cette zone interplanétaire est sous le contrôle total d'un tyran redoutable, la cruelle Alana ! Tout le pouvoir concentré entre les mains de l'ennemi provient d'un cristal étrange et puissant. Votre mission : collecter dans l'espace ou sur certaines planètes une dose égale de Zyron et de Tryst afin d'activer la lance à proton qui mettra fin au règne d'Alana...

Votre voyage au travers de l'espace s'effectue à bord d'un vaisseau ultra-sophistiqué. Par le hublot avant, vous surveillez l'approche éventuelle de météorites. Poussez les réacteurs, votre détecteur général vient de préciser la présence d'un objet inconnu. Dès l'arrêt du module, vous sondez l'espace visible à l'aide du scanner afin de détecter et d'identifier l'appareil repéré. Tandis que vous débutez cette mission, vous ne possédez en fait aucune indication sur l'emplacement des blocs de Zyron ou de Trysst : avec un peu de chance et beaucoup de réflexion, vous allez rentrer en contact avec un vaisseau allié. Ce dernier peut alors vous communiquer les coordonnées d'une certaine planète, premier indice réel de votre quête.

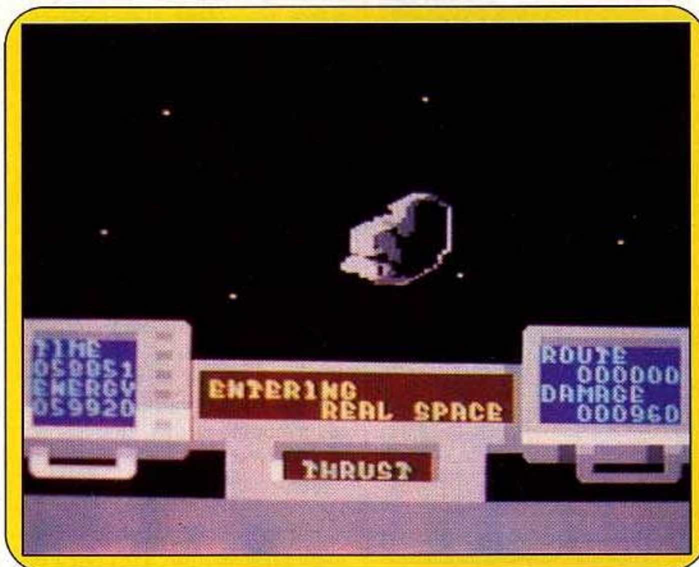
Pour atteindre ce secteur de l'espace, poussez les réacteurs de puissance au maximum. Votre vaisseau atteint bientôt la métaspace : prenez garde de ne pas percuter les étoiles ou planètes qui défilent à grande vitesse. Un champ d'énergie magnétique peut vous protéger (bouton de tir du joystick) mais sa consommation en énergie n'est certes pas économique...

Dispersées dans la métaspace, des « portes d'entrées » vous permettent d'accéder à l'espace dit de recherche. Vous avez atteint ici le secteur désiré (grâce aux précédentes coordonnées) et allez pouvoir atterrir sur la planète visée. Dans un petit module indépendant, vous partez à la recherche des blocs de cristal. Propulsé par de petits réacteurs, votre astronef est soumis à une forte pesanteur. De couloirs rocheux en grottes étroites, seuls les pilotes expérimentés sauront tirer parti des richesses de cette terre pour repartir vers les dangers de la galaxie...

Ce logiciel est traité dans une qualité graphique exceptionnelle. Les déplacements dans l'espace et la métaspace sont empreints d'une sombre ambiance de vide et de solitude. Les atouts de ce jeu sont multiples. En premier lieu, c'est le maniement du vaisseau qui nécessite le plus d'attention : lorsque vous détectez un objet dans l'espace et tentez de rentrer en communication avec lui, il n'est pas rare que les vaisseaux d'Alana prennent votre appareil pour cible. Inutile d'activer le scanner ou le poste de communication, il s'agit avant tout de manier le laser avec dextérité et sang-froid ! Les bruitages sont réalistes (bien qu'il s'agisse de fiction !) et l'animation des combats se double d'un effet 3 D très convaincant. Bien sûr, si vous sortez victorieux de cette bataille, votre compagnon de route en aura sans doute profité pour prendre la fuite...



Rien ne passe et, soudain, un vaisseau : ami ou ennemi ?

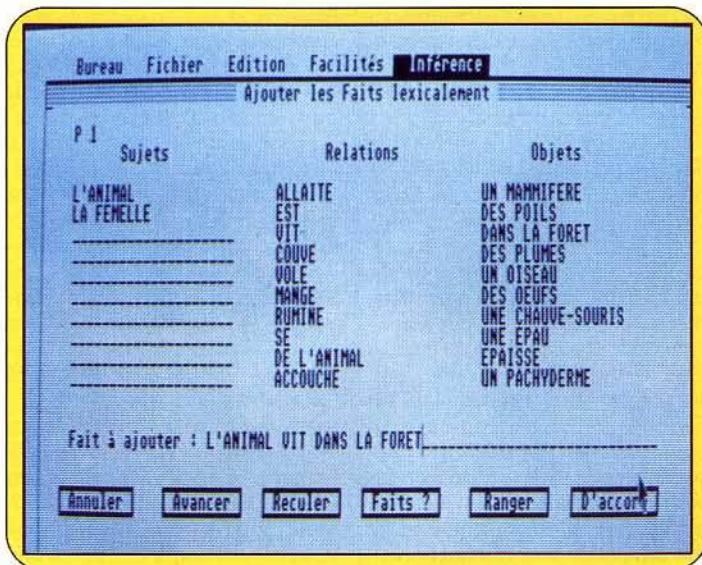


Météorite en vue, activez les boucliers.

Ainsi intervient le second facteur de qualité de ce logiciel : le temps... Ce dernier rentre en compte selon deux aspects différents : tout d'abord, l'espace que vous devez explorer est d'une étendue si vaste qu'il est quasi impossible d'y retenir un quelconque point de repère ; ensuite, la diversité des situations exposées, les réactions variées de vos compagnons ou ennemis de rencontre ne facilitent guère l'accomplissement de votre mission.

Bien que *Starship Androméda* soit tout à la fois un logiciel d'action et de stratégie, il est intéressant de noter que l'obtention des points et la résistance de votre vaisseau varient dans les différentes phases du jeu. Ainsi, lorsque vous explorez l'espace ou la métaspace, votre réserve d'énergie et les dommages subis par le navire dépendent respectivement de votre déplacement et des chocs de météorites ou tirs des ennemis. Par contre, quand il s'agit de déplacer le module d'atterrissage au travers des galeries souterraines d'une planète, l'ordinateur met à votre disposition un nombre de vies suffisant pour permettre aux jeunes explorateurs d'apprendre le maniement de l'appareil sans avoir à recommencer sans cesse de nouvelles missions. S'il est ainsi très difficile de mourir (!), le jeu est en contrepartie sanctionné par une recherche longue et périlleuse... C'est là qu'intervient la stratégie ! Et comme le logiciel n'autorise pas la sauvegarde de vos missions, prévoyez une bonne journée de combat pour approcher, peut-être, le fin mot de l'énigme... (Cassette Ariolasoft pour *Commodore 64* et *Commodore 128*.)

Type	*action-stratégie*
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*



Des menus bien conçus et pratiques, dès qu'on les maîtrise.

ATARI 520 ST, MAC APPLE II, IBM PC, PCW 8256, TO 9

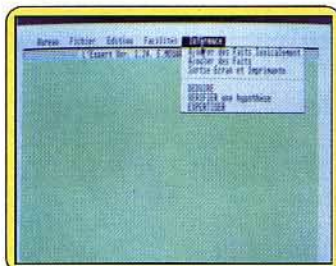
L'expert

Génial mais dangereux : la création d'un système expert est une passion dévorante.

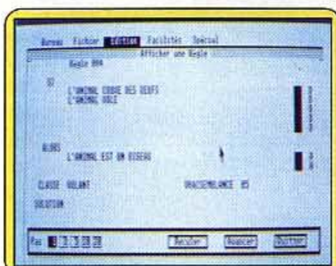
Dites Intelligence artificielle. On vous regarde avec des yeux exhorbités de peur et de curiosité pensant LISP, CRAY. Mettez un Expert dans votre micro. Mind soft ouvre la porte de la maisonnée au tigre I.A. par le biais des systèmes experts.

S'il se présente sous forme simple et sympathique avec un « packaging » gai, c'est pour mieux vous manger. Côté ergonomie du système et interface utilisateur, rien à redire : dialogue en français naturel, exemples de bases de données et notice ultra-claire. Chapeau. Le dernier des benêts doit en principe arriver à créer sa base de données et à la faire fonctionner. Pas de précision sur le temps qu'il y passera et sur le nombre de cheveux qu'il lui restera. Le « hic » vient moins de la réalisation que du principe de ce logiciel.

La première question à se poser est celle-ci : « un système expert touve-t-il sont intérêt à la maison ou au bureau ? » Oui certainement si le rôle de l'utilisateur se limite à celui de consultant et celui de l'Expert à l'aide à la décision. S'il doit créer ses propres bases à l'image de *l'Expert,* système non dédié, l'intérêt se déplace. Intellectuellement la démarche très excitante passionnera tous les programmeurs. Les spécialistes itou. Les autres risquent d'endurer les affres de la systématisation et de la logique, à moins de restreindre leurs ambitions de manière draconnienne. Il faut savoir dans quoi l'on se lance. En temps, en connaissance comme en organisation. Beaucoup, vu la simplicité apparente du système, risquent de partir tête baissée dans la création en entrant directement leurs connaissances dans la machine et en omettant le stade rigoureux et structuré de l'organigramme. Erreur funeste...



Les icônes sont indispensables.



Les plaisirs de la logique.

Si le raisonnement de la machine est sans faille, le vôtre a ses lacunes, ses raccourcis. *L'Expert* se ventile en deux sous programmes : le Base manager pour créer ses bases de données et l'Expert PRG pour les exploiter.

Le Base Manager fonctionne avec un ensemble de règles (deux cent cinquante sur l'*Atari ST,* autant ou mille sur le *Mac* et *l'IBM PC,* cent-cinquante sur l'*Amstrad CPC 6128* et *PCW 8256)* du style « si... alors ».

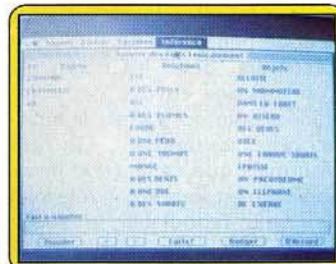
Les faits (les propositions) simples ou composés sont vrais ou faux. Un exemple : si la fleur possède cinq pétales ; le calice a cinq sépales, si la tige est couverte de piquants, la plante est odorante... alors la plante est un rosier. Des « conclusions » intermédiaires permettent d'additionner les faits à l'infini.

Chaque règle est définie par un coefficient de vraisemblance gérant les probabilités d'apparition. Elles sont entièrement manipulables, l'ordre d'introduction n'a aucune importance. Chaque terme utilisé vient se placer dans une banque de mots classés en « sujet » « relation » « objet » constituant le lexique de la base. Cette méthode s'avère fort pratique lorsque l'on veut rentrer rapidement les faits constatés à la souris en mode Expert.

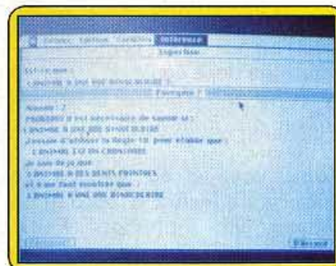
La base de connaissance peut être divisée en dix classes maximum permettant de cibler et d'affiner les sujets. Dans l'exemple précédent la classe pourrait être « plante ornementales », « rosacées »... Au choix selon l'orientation que je veux donner à ma base. Rappelons que les bases sont compatibles entre les versions *IBM PC, Mac et Apple II.* A titre d'exemple, j'ai passé une journée sur la détermination des familles de plantes grâce à une quinzaine de règles. Sommairement.

Le plus époustouflant pour les non-initiés consiste bien évidemment en l'expertise. L'Expert PRG fonctionne en chaînage avant (déduction à partir de faits que vous exposez), chaînage arrière (induction et vérification d'hypothèses) et mixte (expertise permettant d'apporter une solution à un problème mal formulé en partant des classes). Les faits constatés peuvent être entrés en raccourci avec la souris ou simplement au clavier. Facteur appréciable, l'utilisateur n'a pas l'impression que le cheminement lui échappe, qu'il est idiot et que la machine est intelligente.

L'Expert explique le pourquoi d'une action entreprise avec une profondeur de dix niveaux et justifie le comment d'un résultat à grand renfort de règles. Notons que le temps de traitement des informations s'avère plus court sur



Entrez les paramètres...



... et établissez les relations.

la version *PC 8256* que sur *Mac.* Il n'y a pas à se plaindre. Un conseil, n'oubliez pas de vider votre base de faits quand vous passez à un autre problème et soignez votre orthographe.

Un logiciel unique en son genre particulièrement performant et clair. Un regret toutefois, il lui manque un complément : les bases de données déjà faites. Mindsoft et Infogrames pensent combler ce vide très rapidement avec des applications d'aide au diagnostic médical, de secrétariat, de stimulation et formation de la force de vente et au conseil de gestion. (Disquette Mindsoft pour *Atari ST, Macintosh, Apple II, I.B.M. P.C., Amstrad C.P.C. 6128, P.C.W. 8256, TO 9.)*

Type : __ système expert non dédié
Intérêt : ______ ★★★★★
Facilité d'accès : ______ ★★★★★
Prix : ______ environ 1 500 F

CHAINE COMPACT-DISC LASER
elle va faire jazzer.



4490F* la chaîne complète



La nouvelle chaîne Amstrad Midi CD-1000 va faire du bruit dans le monde de la haute fidélité. Et une sacrée musique dans vos oreilles.
Pour 4490 F Amstrad offre un ensemble esthétique et de faible encombrement réunissant le meilleur de la technologie actuelle :

- un lecteur de compact-disc à laser, le sommet de la qualité musicale, avec toutes les fonctions automatiques nécessaires,
- un double lecteur enregistreur de cassettes compatible bandes ferro, chrome métal etc.,
- une platine tourne disque à cellule magnétique, (33 et 45 tours)
- un tuner PO, GO et FM stéréo,
- un amplificateur stéréo de 2 X 20 watts musicaux avec équaliseur graphique,
- 2 enceintes compactes à haute définition.

Une seule prise à brancher et vous voilà prêt à savourer et à enregistrer** TOUTES les sources musicales actuelles.
Amstrad Midi CD-1000 : la musique, toute la musique, dans toute sa pureté.

- La même chaîne existe en meuble rack avec 2 enceintes de grande taille Amstrad Compact CD-2000 : 4990 F.

** Prix public généralement constaté.*
***La loi n'autorise la copie que pour l'utilisation personnelle.*

AMSTRAD
LE MORDANT TECHNOLOGIQUE

Merci de m'envoyer une documentation complète sur les nouvelles chaînes Amstrad Midi CD-1000 et Compact CD-2000.
nom : ____________
adresse : ____________
____
Renvoyez ce coupon à
Amstrad France, BP 12
92312 Sèvres cedex
Ligne consommateurs :
46.26.08.83

T. 33



Mendès-France.M.C

SUPER CONCOURS

2ème PHASE

La première phase de notre concours est aujourd'hui finie. Les 256 participants, dont le nom codé est donné dans ce listing, ont d'ores et déjà gagné des reliures et des abonnements TILT.

Mieux : les numéros 64, 128, 192, et 256 emportent un Commodore 64 !

Mais attention : tout est encore possible. Découvrez les noms et prénoms des vainqueurs de la première phase et devenez le super-hyper-génial-dément-vainqueur. En dehors du titre et de l'estime générale de la rédaction, vous repartirez peut-être avec un Amiga, un Commodore 128 ou 64, des softs...

Pour vous aider à déjouer les pièges de notre crypteur fou, nous vous donnons un certain nombre de clefs. Réfléchissez bien, remplissez votre bulletin-réponse, retournez-le nous (date limite 1° août 1986 à minuit, le cachet de la poste faisant foi) et... bonne chance !

LISTING CODE DES 256 PREMIERS GAGNANTS DE LA PHASE 1 DU CONCOURS TILT/COMMODORE

1	DQXTUK PNCHQ
2	ZOJXVKII DSHLLBWPI
3	GGCLBJ SRGPIU
4	KXIVRBHN KGDR-HHXDSEGR
5	ZKKYWLYVR FEOSIHW
6	RUYMEI OUGXJLHJCZ
7	QXTPIBE PFBYMWE
8	EMSTEE IBDHFNOE
9	FPPWENTL YKFEVQT
10	IVYTPYFC EMNCQYJR
11	IIBESQYSCP LXVVPRHEN
12	MCVWFRSM ESURGHP
13	RKVUJDGNLI QOMBOLZ
14	BKMBIWBCV WDYFCQ
15	REWGUX IOZRDFUNC
16	RXRNR LFCQRE
17	SKDEN YWPOD
18	OUSLQKLII ESZERU
19	FH HUCOWJ TIUKUK
20	IXOEQ FUIMNDYRK
21	WIYSYHHIX VKCW
22	HBDDVRF MEHWCMC
23	PDQYD VJSHWKFQ
24	FZGOCLVJ QMJX-RFODSGBM
25	NPFCUENBTW XGIQWO
26	MXNCR BWTI-YFQISUQSLJ
27	SLBUO ERUXJ
28	JSNYH FDRVF
29	THYQKU LRDUGIXQFW
30	WYHWJYNDSG FJTVQD
31	LZHFGXU GCWKIXR
32	BEMNH XFSERO
33	MBBCTK ITONFZJ
34	ONFUWE HYDWY
35	PGFOH BSVLQBQ
36	OHIMKSTJ HJNV
37	QHGWB BWTI-VTDS
38	ADSXIYOS PSWXRH
39	QUJFII ZXMIEM
40	NH HUYERM ZVQECRL
41	FYLFLNIS NDYWKUC
42	KYNTRGJ USPDY
43	PGLON RKMQOWXN
44	LPXZDDK XLUJYMHSE
45	MCPSZXLDH QENCRFZL
46	UUDWBNRAO SLNRPXYD
47	RMFRXEZWL VOLYUD
48	EGQMFB JNCFENCS
49	WGNSYP QYMUFN
50	JEQRVQC QERRTIZU
51	ZPEIJNUASF RFZOIUSP
52	NIHJQJKXD GCYN-GTDRHUPB
53	UOHMGNTLJ DYVK
54	NHNEM EIWZYIWN
55	NMZEPER GDNBGKLE
56	GWHVYK RNKY-DOKC
57	TZTHWOC ERJE
58	GYRGYKQO MYOXE
59	SKCUJZ BHRJUWSUNL
60	LNVMENNTCDW XEZGDR
61	CPWUFNT KQCTFHWPE
62	DWGJJKGDR KGUSRK
63	SM MZEBSR QSHI
64	SBJMOWTML OKHV-VGO
65	ZQRUK GWD
66	IWSFCU MFBHCVJ
67	BKXBFG GDAP-IPCUHKHKED
68	VKER ZUSIKY-IECR
69	GVQQG CYWM-ELGZVQH
70	TNCBL FECQN
71	SJVXGBS BZKB
72	MMGCNYO CCXNMCUCU
73	IDYTR JXIXODYL
74	ZWQIQR WVUKYWM
75	XNLQX XKGGYUF
76	ID IERT MZQBI
77	XYINPF-WMWKKY NLKZOMC
78	NDPWM IECR
79	HQVSSI UIDXCRJM
80	PENSS CQAPGUQD
81	YOIMDK FTIJMCUQ
82	JWHJDL QGZM
83	FIIWDCE GVOK
84	QBULWG NLKZOMC
85	YWCZYJ DCROMV
86	FDLEUOC ELXQDGDGZY
87	DNUPST TQOE-EWBQWIY
88	KYHGRHI MIESRID
89	FSLKDK JGET-PEOEUJFR
90	MCRLZOPW VJJHNKGU
91	RYXWMWO BHTMYCYCVU
92	TYKNIV JQNUSI
93	HPPSENETLE RQGT
94	EDRTQGVX HUTUPSIGR
95	JZYKZUK GDAP-SICO
96	QXSUWK CPGQX
97	VOCSVBQ DIXCCMCT
98	FUYGEHIX IMKYWM
99	PYYOETMU RYVDBQ
100	CJECM COKKDYJ
101	GKVGZN RYVDBQ
102	LQDGT RGQGWH
103	SOWPUV OVIBNQHAP
104	WHMCED VUSHD
105	DIRQX QPKDIKE
106	FYRBUU ZWUK-CBVOTVQ
107	RULBLQCGW XKFQQE
108	KLTLKUBMX SIBW
109	XNNCVJMV EQLWWK
110	TWVIPOGIF UIYIP
111	ZGTVBWJ NQDPJETM
112	TMC UCOHSVMGV
113	CUQXWGBS PMIWVMH
114	WSGWR BZGV
115	ETWIBJQ LCYXMXG
116	RU ZLTCJMKZ RGQGWFR
117	MWPRMC XUSI-KOWMY
118	TKEORB OYCJMJ
119	KKEZLWM XVGW
120	YWCUC YPV
121	ORQZUC RGUVYOHC
122	GRMMV PUKIWQD
123	TEJW XOJSGL
124	ZRWEF KZRIW
125	VBQNQYJ-XUQFNX DMOETDOX
126	UQKMWKDC PWDQ
127	TQCUI MCVI
128	PYRBQGI OAVVOKSM
129	RZVZMMU DQNOIEP
130	JLGJDRAXRD SWJHT
131	ELR ZXWN-HTLJUY
132	HAFWEQI ODCEZEVUH
133	MIGYZP WMCDHXRO
134	QHHNQMVX GTQRKHS
135	OS MGCKZNE WHHTEIOHX
136	EFEULMY EDEUHR-MDYZK
137	SMJRHUL NKHWWS
138	HUEEV LQRBHD
139	CSJBIUHQIP TLJJY
140	YAUHN FSQK
141	CSUOHKI J,UQPGJY
142	JAEGDHJ YHEMLC
143	QUGLNGY MSFJGT
144	OUWS CZYO-TKFYX
145	MEKLVPN HGCKGNX
146	VSQ DLYSGKCWN
147	NJBBWRP FUGWOEBO
148	ZJEUMUY OODJZFS
149	SYQNDXM IWNFF
150	FSYPBXIEV LTRZYP
151	MDTMEXEHD NLKBU
152	ULUVFELCL KAUI
153	CGEWXJMMU PXLFSVTXSS
154	YYSIORN NSRHFV
155	KFHYFIEWQ QGRIZK
156	EGBET ODCEZEVUH
157	COTLMF BJQESN
158	VBKBHKBVK DYXORG
159	GWGQYYR PGBO
160	E LNSXV DQMYZN
161	PMDSEVCLOKL FBZQSI-JJUM
162	YZDTZOSJDC IGKEXUZ
163	KJSBKFT PYNBITC
164	JUDFDXM TEERBFLEU
165	TXPGQWOPH GXUUKWG
166	QHQSBYK CCCSIGW
167	EZGGIGNH SQPG-OJIYCR
168	WLWRF FTZDDXM
169	FXXBZL OJIYCR
170	WIKDTE BVZGGPSK
171	LHHMZS WLCTU
172	JWSSZQPG IGCRRJF
173	FBXYNES WUTK-HWIYQGDQ
174	RRIQQH FDBR-PFQHYOKX
175	LPZGM JHGW-CBXGFP
176	YKMDIKD LDK
177	HREMT KVYPGQDM
178	VVWNEX CJWQEIZUL
179	DHSXZJR QPPHXQ
180	SIRTCWMW BYXN-IUMKVZ
181	SFYTK RLRNQ
182	RWWWFU BHXWMHV
183	GHFWNOB LBNCZL
184	NVRHYEURRZ RRYO
185	TLDHIX RQGMDI
186	JYTQO OETVZQJG
187	SKJITKS GZGCG
188	VSDH PMTE
189	INOGLV VLBDGWQN
190	BRGZUUGD PEZWBRKCR-IIIXNMD
191	BROFIHB MHGVTE
192	TPBIYXO NZLZKZW
193	QCFXOE FVMPUMHEQ
194	MOGQIR VQWJB
195	HYQJRERCUE ETGXQHFSI
196	PMLXDIUXR PYPEMYI
197	JWKXISJARV GUSTOMY
198	YBRZQQI BJXSHMLPLM
199	SQVHQT CBYOPIF
200	RJZDOY IWTVQOB
201	QYCGCI GEEV-GDDTXO
202	QHRQYM VMYPIYWL
203	KIGWXCY TGJBHKD
204	NWUWIYPZ TKBDIZUS
205	UTFXJ CBAR-YQMB
206	RRKC QHMMEIT
207	SKTEJKFEV VUUM-RYJBP
208	UPUQI OCZCWUH
209	BVDZUO LKKC-JAVK
210	CUFMB LGNKO
211	NWXP SJOOGKV
212	NMVZY KCBCSGQ
213	BSVZUO VNSSKOY
214	QIESCYPJ EZFLMXCU
215	BYTISO DIPTQJ
216	NYXGEWWO ETMYI
217	BCYESEWIR RIUMEUSH
218	IWRMMF YQKI
219	OCSOO NMRDDP
220	SFZSOD RQQI-RGFZ
221	OFNGMZK QGMSH
222	LWIRC-ZJYPOD IFEVZQ-JKKCSSK
223	PARKTUU UKCUW
224	JAMVU EDCT-ZNY
225	DYUHI WCCSSK
226	CADM UMHE
227	ROQEBRGY VMYPIYWL
228	YHSXUEYS PKQJREW
229	JEQWGGZ SKFC
230	GIEFI IOVZWP
231	BSDIQMC JKKBZ
232	BVMPUG UKCUW
233	IE OMCG LKKC-IUG
234	KBLMYIKYI BRMK
235	YFWPWGCI PYPEUU
236	GDRFMDNYHI LFCYPT
237	CSR JIIZ-KYWR
238	LSLYH EUEWDPZ
239	VOUEAYUQ HHENOZ
240	CWRSBM GYWXOCM
241	YOYZMWYNV RJTBRX
242	ZBRDM UVWOFEV
243	KBJNHF PGSKCSQF
244	WUKGXXSSR PQBEYK
245	TUMVWQEED DDJCKV
246	THKTEQZU RBRGOBK
247	SMUMIX TKXONZ
248	BIZMIX LKKC-IOYQF
249	KCNOGD VBNMBQ
250	SCYMGCWSK PIHIYMV
251	HOJUEEV FKYOJGXS
252	EBCEZCUISKKC IEIPQCGY
253	YGXOCB LEDEUIS
254	EOESSR LDSLYR
255	RRSQZLN KXQPCG
256	JFPL REXTQYK

TILT COMMODORE

LES PRIX

1er PRIX
1 COMMODORE AMIGA

2ème PRIX
1 COMMODORE 128

3ème PRIX
1 COMMODORE 128

DU 4ème AU 7ème PRIX
1 COMMODORE 64

DU 8ème AU 57ème PRIX
1 LOGICIEL

Règlement complet paru dans le nº 32 de TILT Microloisirs du mois de juin 86, pouvant être obtenu sur simple demande adressée à MEDIAPLAY, 1 cité de Paradis 75010 PARIS (Joindre une enveloppe timbrée).

SI VOUS N'AVEZ PAS L'ESPRIT ASSEZ KAFKAIEN ET QUE CE LISTING VOUS REBUTE, REPOSEZ-VOUS SUR CES QUELQUES LIGNES.

Nº 64 : Il a le prénom d'un grand patron français et d'un chanteur portant le nom d'une ville des Pays-Bas.
Son nom de famille est un anagramme de NILS EWWOK.

Nº 128 : Est-ce son ancêtre cet auguste homonyme, chimiste de profession, qui au 19e siècle inventa une méthode de préparation des amines ? Son prénom qui lui n'est pas allemand, rappelle l'ordre des patriciens.

Nº 192 : Ce soldat d'infanterie, armé d'une pique porte un prénom qui fait le More.

Nº 256 : Avec un peu d'«o» il serait né à BEAUVAIS en 1670 pour entrer dans les ordres. De nombreux musiciens rastas ou contemporains utilisent son nom au singulier, en version remix. Son prénom le met dans l'impossibilité d'affirmer qu'il ne connaît en rien l'Ecole d'Athènes.



BULLETIN-RÉPONSE

PHASE 2

NOM ____________________

PRÉNOM ____________________ ÂGE ________

PROFESSION ____________________ TÉL. ________

ADRESSE COMPLÈTE ____________________

____

CODE POSTAL ________ VILLE ____________________

VOICI LES QUATRE GAGNANTS DE LA PHASE 1 : En lettres capitales

1/ LE Nº 64 : ____________________

2/ LE Nº 128 : ____________________

3/ LE Nº 192 : ____________________

4/ LE Nº 256 : ____________________

BULLETIN À RETOURNER À
MEDIAPLAY/COMMODORE 1, CITÉ DE PARADIS 75010 PARIS
AVANT LE 1er AOUT 1986 À MINUIT

TAM-TAM SOFT

DES DISQUETTES A LA PELLE

Non mais...les rumeurs ont la vie longue (surtout quand elles sont justifiées). Francois Quentin d'Amstrad France riposte: "nous avons vendu 364 880 disquettes au mois de mai. Il en reste des tas, des montagnes... Au bas mot: 250 000 en stock". Que l'on se rassure dans les chaumières.

APPLE COMPATIBLE IBM

La fin d'une époque, la banalisation de l'informatique, Big money qui domine encore: les avis teintés de nostalgie pleuvent... l'enfant terrible de la micro rentre dans le moule IBM. John Sculley vient d'annoncer une nouvelle version du Macintosh fonctionnant également sous MS DOS et Unix. Echéance retenue: 1987 au plus tôt. Le pas amorcé par Mac Charlie se concrétise. Apple doit faire face à la concurrence draconnienne imposée par IBM sur le marché de la micro professionnelle et accepter son standard (de fait) sous peine de disparition.

LA FRANCE S'EXTERIORISE

Les logiciels de Rainbow Diffusion s'offrent la traversée de la Manche. Ils seront désormais diffusés en Grande Bretagne par C.R.L. Quant aux magasins Coconut, ils escaladent les Pyrénées pour ouvrir une succursale à Madrid. Ces derniers n'en oublient pas pour autant notre beau pays et continuent la traduction des notices pour les jeux prestigieux tels qu'Elite (Firebird), Acrojet (Microprose), Wings of war et Battle for Normandy (Strategic Simulation). Coconut Informatique: 13 Boulevard Voltaire, 75011 PARIS. Tél: (1) 43 55 63 00.

GUILLEMOT C'EST BEAU

Dans la rubrique "quoi de neuf, docteur?", Guillemot international annonce l'arrivée du Vorpal Utility guide d'Epyx sur C 64. Pas un second Fastload mais une disquette (environ 200F) qui présente un nouveau format pour le stockage de fichiers. A la clé: un temps de chargement et de sauvegarde accéléré de vingt-cinq fois. Parmi les autres fonctions, notons des modalités permettant le réglage de l'alignement de la tête de lecture du drive, le formatage des disquettes en 25 s, la copie des fichiers non protégés.... Toujours chez Epyx, le Programmer Basic tool kit se pose en extention Basic. Pocket word star et Mail merge pour C 128 concernent le traitement de texte et le mailing. Côté jeux sur C 64 on remarque Samantha Fox strip poker, The way of the Tiger, Flight deck, Nexus, Biggles et Starquake ainsi que Cruisade in Europe, un wargame de Microprose sur le débarquement en Normandie. Gun Fright, le jeu d'arcade/aventure d'Ultimate passe de M.S.X. sur Amstrad. Enfin ne paniquez pas si vous ne trouvez pas le hit parade de Guillemot international dans ce numéro double. Le rendez-vous est pris pour septembre. Guillemot International, BP 2, 56200 La Gacilly.

BATON A PLAISIR

La grande famille des petits bâtons de joie s'agrandit tous les jours. Le dernier venu se distingue par une vitesse de tir réglable pour un confort accru dans l'action. Le joystick BG diffusion est en vente au prix de 149 francs chez Microstory, 14 rue de Poissy, 75005 PARIS. Tél: (1) 43 25 51 52.

SAV QUI PEUT !

Electron est sensible aux problèmes posés par le SAV ! Depuis un mois il assure, en moins d'une semaine, la réparation de tous les micros "actifs" - pas trop anciens S.V.P. -, sur forfait. En nouveauté, vous trouverez chez Yvan Coriat, tout ce qui existe en soft pour l'Amiga, en particulier Cat Three D, un logiciel d'animation en trois D, pour le ST, l'Expert, Animator, Sword of Kaddash, Corner Man (un utilitaire de bureau), toute la gamme des softs Epyx, etc. La livraison en province est assurée gratuitement au delà de 3000 francs d'achat pour le matériel et de 1000 francs d'achat pour les logiciels. Cet été, Electron, qui sera ouvert de 13h00 à 19h00 en août, livrera gratuitement les machines sur Paris, et fera des remises de 15 % sur les nouveautés U.S. Un certain nombre d'"opérations soldes" sont aussi dans l'air : surveillez de près le 117 av. de Villiers, 75017 Paris et n'hésitez pas à téléphoner au 47 66 11 77 pour en savoir plus.

LORIDAN : "J'ACHETE"

La distribution de logiciels pose toujours les mêmes problèmes : soit vous avez affaire à des magasins très spécialisés, qui peuvent vous conseiller, mais font payer leurs services et sont souvent loin de votre lieu d'habitation, soit vous passez par des points de vente généralistes, types grandes surfaces, qui vous laissent seul face à des montagnes de softs et à des vendeurs qui ne connaissent rien aux logiciels. Albert Loridan, pour résoudre ce problème, a eu une idée : il reprend les points de vente Hachette (Printemps, Hachette Saint Michel, Hachette Opéra...) et met en place un système de bande vidéo en continu, qui présente les différentes phases des jeux. Cette bande, d'une durée de 45 minutes, sera renouvelée tous les mois pour suivre l'actualité. Sur la première, déjà en fonctionnement au Printemps Haussman, Paris, vous pouvez admirer V, Commando, Green Beret...Albert Loridan envisage d'ouvrir plusieurs dizaines de points de vente de ce type d'ici la fin de l'année.

RETOUR VERS LE FUTUR?

Chicago, Consumer Electronics Show, juin 1986: pour son vingtième anniversaire, la méga exposition saisonnière présentait comme nouveautés brûlantes des articles au fumet de réchauffé: LES CONSOLES. Trois consoles: l'Atari 7800, la "Sega Master System" et, encore et toujours, la "Nintendo Entertainment System" volaient la vedette aux ordinateurs sur les stands. Sur leurs écrans: de l'action accompagnée de graphismes somptueux. Chaque machine possède ses atouts: les best sellers des jeux (Skyfox, Rescue on Fractalus, Winter games, Summer games...) pour l'Atari, robot et fusil pour Nitendo, cartes à puces et fusil également pour Sega. Pour Atari, le CES était l'occasion d'affirmer sa puissance et une nouvelle confiance en l'avenir: toutes les machines de la gamme étaient présentées, arcades comprises. Le ST trônait en maître, apparemment victorieux du match au sommet qui l'opposait à l'Amiga remarquablement absent. Côté logiciels, les simulations sportives se suivent et se ressemblent: Baze Ball, Booling etc. L'aventure se tourne vers les programmes entièrement pilotables au joystick. Pour en savoir plus voir "Tilt journal" de Septembre.

MOISSON CHEZ LORICIEL

La rentrée annoncée par Loriciel a de quoi faire saliver: une dizaine de titres sur Amstrad et Thomson de la trempe du Cinquième axe et de Orphée. Bactron se déroule à l'intérieur du corps humain, Next met en scène ses combats sur fond de dessins digitalisés, Maracaibo, mi-arcade mi-aventure, plonge vingt mille lieues sous les mers, Billy la Banlieue traîne ses santiags dans les arcades, MGT donne dans le Space opéra. Sapiens sur Thomson remporte le pompom de la surprise: une " guerre du feu" forte de quatre millions de lieux différents grâce à la mise au point d'algorythmes de vision fractale en perspective.

CONCOURS CREATION D'IMAGE TILT

La création d'images sur micro vous passionne ? Nous aussi...
Tilt lance un grand concours ouvert à tous ceux qui dessinent avec leur micro. Envoyez-nous des photos de vos oeuvres - sur diapositives uniquement - accompagnées d'une sauvegarde sur disquette ou cassette : les meilleures seront sélectionnées et publiées dans le numéro spécial "Guide des Microloisirs 87" de Tilt. (Voir bon à découper page 97).
Le début d'une carrière d'illustrateur ? Peut-être...

REGLEMENT

Article 1. Tilt Microloisirs, 2 rue des Italiens, 75440 Paris cedex 09, organise un concours de création d'images réalisées sur micro-ordinateurs.
Article 2. Ce concours, sans obligation d'achat, est ouvert à tous.
Article 3. Pour participer à ce concours, il suffit d'envoyer une disquette ou cassette sur laquelle sont sauvegardés le ou les dessins réalisés par le concurrent sur son micro-ordinateur, accompagnée si possible de photos du dessin à TILT, concours création d'images, 2 rue des Italiens, 75440 Paris cedex 09.
Article 4. Les participants devront envoyer leurs oeuvres avant le 31 aout 1986 à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Aucun envoi en recommandé ne sera accepté.
Article 7. En aucun cas les disquettes, cassettes ou photos envoyées ne seront retournées à leurs expéditeurs.
Article 8. C'est un jury composé des membres de la rédaction de Tilt qui sélectionnera les meilleures créations, ses décisions étant sans appel et ne pouvant faire l'objet d'aucune réclamation.
Article 9. Les organisateurs du concours se réservent le droit de publier les oeuvres les plus réussies dans Tilt ou de les réunir dans une exposition publique et gratuite.
Article 10. Les participants s'engagent à accepter que leurs oeuvres puissent faire éventuellement partie de cette exposition, et de toute autre organisée par Tilt et à ne réclamer aucun paiement de droit pour celà.
Article 11. Tilt se réserve le droit de suspendre à tout moment et sans préavis le déroulement du concours en cas d'événement grave ou imprévu.
Article 12. La participation au concours entraîne la pleine acceptation du présent réglement qui peut être obtenu sur simple demande auprès de Tilt, demande qui doit être accompagnée d'une enveloppe timbrée et adressée.

Quelques conseils pour vos prises de vues : utilisez un pied et choisissez une vitesse d'obturation lente (1/4, 1/8° de seconde) et un diaphragme d'ouverture de l'ordre de 3,5, 5,6 ou 8. N'hésitez pas à prendre plusieurs photos de la même illustration avec des réglages différents : celà nous laisse plus de choix et pose moins de problèmes pour la reproduction. Si vous réalisez vos photos à main levée, utilisez une vitesse plus rapide et faites attention aux réglages de l'ouverture. Utilisez des films 64 ou 100 ASA ; ils vous donneront un meilleur "piqué". Si vous ne pouvez prendre vous-même vos photos, envoyez-nous une disquette ou une cassette en mentionnant bien le logiciel de dessin que vous avez utilisé, le nom de référence de vos oeuvres, le mode de chargement, etc. (voir bon à découper page 97)

GAGNEZ LE COCOTIER

Sable doré, cocotiers..."Grands reportages", le news de l'aventure et du voyage vous offre les plages de Grèce et de Tunisie entre une partie de golf et un saut de vague en fun board. Au total huit séjours et une trentaine de stages à gagner en se connectant sur TELOS par le 36.15.91.77.

LES TRUCS DU TROC

Elle est née, la librairie entièrement dédiée à l'informatique, du ZX 81 à L'IBM PC. Programmation, initiation, enseignement, technique... plus de 1000, ouvrages sont rangés sur les étagères. Logic Book Store, 39 rue de Lancry, 75010 Paris.

P.A

VENTE

AMSTRAD

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + jeux et utilitaires + joystick + synthé. vocal + stylo optique + revues. Le tout : 4 500 F. **Pascal SIMON, 13, av. Troussel, 92700 Colombes. Tél. : 42.42.27.70.**

Vends Amstrad 464 n/b + lect. disq + livres + 130 logiciels de jeux et utilitaires + joystick + nbx trucs. Le tout : 3 500 F (à débattre). **Jean-Paul DEVULDER, 11, rue Ernest-Renan, 93200 Saint-Denis. Tél. : 42.43.68.30.**

Vends logiciels Amstrad : Alien 8 (65 F), M.G.V. (120 F), Zen (180 F), Ghostbusters (75 F), Fighter Pilot (60 F), D.T. Decathlon (60 F), (originaux). **Dominique MORVAN, 11, rue du Dr Charcot, 22950 Trégueux. Tél. : 96.78.15.03.**

Vends Amstrad 464 couleur + nombreux jeux et utilitaires + livres (150 listings) + 3 joysticks. Très bon état, garantie, vendu : 4 000 F. **Christophe BOULET, Saint-Didier, 39570 Lons-le-Saulnier. Tél. : 84.47.44.91.**

Vends Amstrad CPC 6128, moniteur couleur, souris, crayon optique, magnétophone, 2 manettes, disquettes, livres (valeur : 8 000 F) l'ensemble : 5 500 F (utilisé 10 h). **Jean-Claude DENOUAULT, route des Bruyères, 952370 Luzarches. Tél. : 30.35.04.09.**

Vends 6 K7 Amstrad (jeux) peu servi : 85 F l'un (ens. à débattre) + 1 magnéto Brandt électro : 250 F + revues informat. divers (Tilt, SVM...). **Stéphane PUTHON, La Rivière de Vouillé, 79230 Prahecq. Tél. : 49.75.62.97 (mardi et mercredi après-midi).**

Vends CPC 464 coul. + 1 joystick + 40 logiciels (Commando, Rambo, Zorro, 3D Grand Prix, Winter Games, etc.), peu servi, prix : 5 000 F à débattre. **Sébastien LOPORTO, 2, impasse du Clos de la Fontaine, 77140 Saint-Pierre-Lès-Nemours. Tél. : 64.28.99.79.**

Super ! Vends CPC 464 couleur + lecteur de K7 + manuel + joystick + lecteur de disquettes + nombreux jeux (K7 + disq.) : 5 000 F à débattre. **André LEVÊQUE, Café de la place Douriez, 62870 Par Campagne Les Hesdin. Tél. : 21.86.30.54.**

Vends CPC 6128 couleur + modem Digitelec + housses protection + livres programmation + nbx jeux et revues mat garanti 6 mois : 7 000 F. **Jean-Luc VILHEM, 82, rue du Gal-Leclerc, rés. Les Aubépines, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 42.42.53.98.**

Vends Amstrad CPC 6128 monochrome + garantie cause besoin d'argent : 3 990 F. Merci ! **David JENE, 20, avenue Paul-Appell, 75014 Paris. Tél. : 45.41.20.61.**

Livres : clefs pour Amstrad CPC 464, 664, 6128 : 100 F. Basic Amstrad : 60 F, basic + 80 routines sur Amstrad : 70 F, super jeux Amstrad : 90 F. **Thierry MOREL, 6, rue Paul-Eluard n° 272, 93000 Bobigny.**

Urgent ! Vends Amstrad 464 (cause double emploi) + K7 + moniteur couleur : 1 950 F ! Cherche en plus contacts pour l'Amstrad 6128. Urgent ! ! ! **Ivan BASCLE, Ave St-Véran, 04860 Pierrevert. Tél. : 92.72.28.47.**

Vends des jeux (Kung-Fu master, D.T. Decathlon, Code Name, Mat Z, etc.). Cherche correspondant Amstrad CPC 464 pour échange idées ou jeux. **Michaël CAAKER, 18, avenue des Genottes, 95800 Cergy-St-Christophe. Tél. : 30.38.77.50.**

Vends Amstrad 6128 moniteur couleur + 2 joysticks + manuel + jeux et utilitaires sur disquette : 4 500 F (sous garantie). **Anne-Marie JAFFUEL, 66, rue de Romainville, 75019 Paris. Tél. : 42.06.02.99.**

APPLE

Urgent vends Apple IIc, souris, moniteur mono., moniteur couleur Taxan vision 2, drive externe, 3 joysticks. Nombreux jeux et utilit. : 11 900 F. **Éric SIMON, 117, avenue de la Division Leclerc, 93350 Le Bourget. Tél. : 48.38.45.95.**

Vends Apple IIe + duodisk + monit. vert + possibilité : CPIM, imprimante, logiciel, joystick, doc., à débattre. **Jean BRUSTON, 40, rue des Mimosas, 92160 Antony. Tél. : 43.50.37.74.**

Vends Apple IIe, 128 K, 80 col., drive, moniteur monochrome vert, imprimante Silentype + interface, nbx logiciels. Prix avec imprimante : 8 000 F (sans : 7 000 F). **Philippe DECROIX, 27, rue des Religieuses, 50700 Valognes. Tél. : 33.40.15.48.**

Vends Apple Mac 128 + souris + Image Writer 80 colonnes + drive ext. 800 K. Prix : 12 000 F. **Nicole FEVRIER. Tél. : 45.54.92.93.**

Vends pour Apple, 3 jeux Summer Games, Karakéka à 250 F et Bruce Lee à 200 F, jeux achetés en début d'année 1986. **Etienne KLOTZ, 57, rue de Caseppe, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.44.04.57.**

Vends Apple IIc + monit. IIe + souris + Stand + sac transport + joystick + livres + logiciels (Multiplan, Epistole...), neuf garanti 6 mois : 8 500 F. **Jean-Claude HERIGOET, 68, rue des Ecoles bt D, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.35.89.**

Vends Apple II Europlus + 128 K. + carte Lang 16 Ko + 2 drives + Silentype + clavier IBM + CP/M + 80 logiciels + doc. + ventilateur : 7 000 F. **Artus DU VIVIER, 7, rue Alfred-Dehodencq, 75116 Paris. Tél. : 45.20.16.94.**

ATARI

Vends Atari 520 ST complet + Degas + First Word + Compilateur C + Lands of Manoc + Tool Box + 5 autres jeux... Prix : 7 500 F. **Éric HAUPAS, 29, rue Denis-Papin, 93500 Pantin. Tél. : 48.46.59.14.**

Vends Atari 130 XE + drive 1050 + moniteur Philips orange + 2 joysticks + jeux (Fl Simulator 2, 7 Cities of Gold, Bruce Lee...) garanti 1 an. Prix : 3 800 F. **Denis ASMAR, 11, place Vivaldi, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : 39.97.51.14.**

Vends Atari 800 XL + lecteur de K7 + 1 cartouche assembleur + 4 cartouches de jeux + 30 jeux en K7, prix : 1 300 F. **Patrick AZAY, 3, rue de New York, 38000 Grenoble. Tél. : 76.21.77.66.**

Super affaire ! Vends Atari 2600 VCS + 5 K7 (Decathlon, Enduro, Missile Command, Indy 500, Video Olympic) pour : 990 F. Et gratuit un jeu électronique. **Frédéric PADOUX, 50, rue Pierre-Sémard, 93130 Noisy-le-Grand. Tél. : 48.44.46.17.**

Vends Atari 800 XL + péritel + magnéto. + tablette tactile + 2 manettes + 2 cartouches + 17 jeux K7 + listings + K7 Basic, le tout : 3 000 F. **Philippe JOVET, 70, avenue des Templiers, 35700 Pontcharra. Tél. : 76.97.60.41.**

Vends Atari 64 K drive L K7, jeux, disq, K7, livres, cordon péritel : 2 000 F. **Gérard GUENARD, 5, rue Charles-Michels, 92220 Bagneux. Tél. : 46.65.34.33.**

Vends Atari 800 XL + jeux + tablette tactile. Vends aussi Atari 2600 + jeux. Echange jeux et programmes pour Apple IIc, Apple IIe s'abstenir. **Laurent CORLETTI, 7, avenue des Papazins, Monaco (Fontvielle). Tél. : 93.50.56.77.**

Vends Atari 800 XL neuf, jamais servi cause double emploi, avec programmes. Faire offre ! **Didier SALVY, 7, rue Henri-Dunant, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.54.02.**

Vends Atari 2600 + jeux + 1 manette : 600 F. Vends sur XE/XL, jeux en disquettes (Conan, Spy, vs Spy, Goonies : 300 F), et les Chiffres et les lettres + Diction : 250 F. **Nicolas BATTESTI, 20240 Ghisonaccia (Corse) B.P. 34. Tél. : 95.56.13.47.**

Vends Atari 2600 + cartouche Centipède : 250 F, très bon état. **Laurent HAYE, 20 route de Léognan, 33140 Cadaujac. Tél. : 56.30.73.44.**

Vends Atari 800 XL + lect. disq. 1050 + lect. K7 1010 + 8 logiciels + cours Basic 1, 2 et 3 + joystick + manuels + câbles. Le tout : 3 500 F. **Frédéric JOUSSET, 5, rue des Hautes Ouïes, 77230 Othis-Beaupré. Tél. : 60.03.20.92.**

Vends 800 XL : 500 F ; drive 1050 : 1 200 F ; tab. tactile 500 F ; 5 jeux : 300 F ; le tout + 30 disq. + plusieurs livres + manuel Basic etc. : 2 000 F. **Dominique SERRURIER, 24, rue des Petits Hôtels, 75010 Paris.**

Vends Atari 130 XE + magnéto. + jeux + Péritel + joystick. Echange ou vends jeux pour XE et ST. **Bernard BELKADI, 9, rue Buffon, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.14.87.**

Vends Atari 130 XE + 1050 + nombreux programmes : 4 000 F ; cherche contacts sur 520 ST. **Jacques LAVELOT, 25, rue Godon, 92700 Colombes. Tél. : 47.81.79.24.**

Vends Atari 800 XL + cordon Péritel sous garantie. Prix : 700 F. **Jean-Michel DECHENAUD, 4, rue des Hortensias, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : 30.36.76.77.**

Cède Atari 800 XL + drive 1050 + joysticks + nombreux programmes + boîte de rangement + livres : 2 500 F. En bon état ! **Stéphane ZANINI. Tél. : 60.79.14.29.**

Vends Atari 800 XL + lecteur de K7 + lecteur de disquettes + progs + interface 850 + modem Telsat 440. Valeur totale : 14 000 F, vendu : 6 500 F. **David NAHMANI, 151, bd Vaillant, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.30.41.33.**

Vends Atari 800 + lecteur K7 810 + 5 cartouches + K7 initialisation Basic + livres. Prix : 999 F. **Etienne DOUZIECH, 55, rue Croix Pasquier, 37100 Tours. Tél. : 47.54.06.85.**

Vends Atari 800 XL drive 1050, imprimante 1020, documentations, logiciels : 3 500 F. **Jean-Jacques CONNANGLE, 7, impasse de la Thève, 60560 Orry-la-Ville. Tél. : 34.68.45.20.**

Vends Atari 2600 avec 14 cartouches (Astérix, Popeye etc.). Prix : 1 100 F. Paire Paddle et jeu à cristaux liquides gratuit si le lot est acheté. **Werner TURBÉ, 12, rue Jean-Jaurès ville La Grand, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.83.80.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + imprim. 1020 + magnéto. + livres + housses + nombreux prog. de jeux, aventure, utilit. profes. etc. : 3 990 F le tout. **Eric CHEVALLIER, 11, rue d'Amboise, 49300 Cholet. Tél. : 41.62.06.38.**

Vends Atari 800 + transfo + lecteur de K7 + 3 joysticks + tablette tactile + 4 cart. + 32 jeux en K7. Le tout acheté environ : 10 000 F, cédé : 2 000 F. **Bruno TACCIA, 13, avenue de la Liberté, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.31.61.**

Vends Atari 800 XL + drive avec Happy + accessoires et nbx programmes. Vendu : 6 000 F. Prix justifié. **Philippe QUERLEUX, 119, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : 43.70.23.04.**

Vends 130 XE + disq. + K7 + jeux + extension : 3 500 F et vends prg sur disq. ou K7. **David ROUILLÉ, 37, rue du Château d'eau, 15610 Chaingy. Tél. : 38.80.67.72.**

Vends Atari 800 XL, drive 1050, imprimante 1020, 810 avec Chip + Archiver, jeux, livres, etc. **FERLA, 20, av. Toussaint Samat, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.28.07.**

Vends pour Atari 2600 K7 allant de 50 à 200 F (Ghost Buster, Space Shuttle, Star Wars, Arcade, etc.). **Frédéric BŒUF, 27, av. des Pré Champrond en Perchet, 28400 Nogent-le-Retrou. Tél. : 37.52.43.60.**

Urgent ! Vends Atari 800 XL + drive 1050 + lecteur K7 410 + 8 cartouches + 16 jeux K7 (originaux en K7) + 6 disq. (originaux récents), le tout à : 2 800 F. **Stéphane HORRAN, 2, rue Saint-Exupéry, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : 43.50.91.32.**

Vends Atari 800 XL + magnéto + Chip 810 + nbx jeux (Karateka, Hacker, Raid Over Moscow, Silent Servive, etc.). Prix à débattre. **William BONNET, 31, rue de Blanzat, 03100 Montluçon. Tél. : 70.29.88.09.**

Vends Atari 1040 ST + écran monochrome + 1 boîte de disq. 3 pouces 1/2, date d'achat 22-5-86. Prix : 8 000 F et en cadeau un C.B.S. + 5 cartouches. **Josette VERZAT, 99, rue des Orteaux, 75020 Paris. Tél. : 43.67.87.21.**

Vends 2 Atari 2600 + 40 K7 le tout en très bon état, acheté mai 85. Valeur : 12 000 F, vendu : 4 500 F. A débattre. **Bruno PIERSON, 5, place de l'Horloge, 04200 Sisteron. Tél. : 92.61.28.75.**

Vends Atari 800 XL (garantie 10 mois) + lecteur XC 11 + 45 jeux, le tout : 1 500 F. **Alexandre GHEYSEN, 69, bd Beauséjour, 75016 Paris. Tél. : 42.24.85.14.**

Vends matériel Atari 130 XE + imprimante 1029 + imprim. 1020 + 2 unités disq. + magnéto. 1010 + nbx logiciels disq. : 6 500 F (club). **Laurent PASCAL, 1, rue du Général-de-Gaulle, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 47.85.23.80.**

Urgent ! Vends Atari 800 XL + drive 1050 + tablette tactile + jeux (Karateka, Free) + livres t.b.e. cause achat 520 ST : 2 700 F à débattre. **Christophe CAUBET, 11, rue du 18 août 1944, 8100 Albi. Tél. : 63.54.32.05.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + nbx programmes + magnéto 1010 + 60 logiciels + table tactile + 10 cartouches + 2 manettes. Valeur : 8 000 F, cédé : 5 000 F. **Frédéric DAVID, 3, rue Descartes, 45000 Orléans. Tél. : 38.86.69.48.**

Vends K7 pour Atari VCS 2600 à prix bas (Decathlon : 100 F, Miner Zonger : 80 F, Xonox : 30 F) et bien d'autres encore ! **Antoine LEVET, 13, avenue du Petit Fabron, 06200 Nice. Tél. : 93.86.31.59.**

Stop affaire ! Vends Atari 800 XL Pal, magnéto 1010 drive 1050, bons jeux K7 et disq. Le tout : 2 000 F ou séparément. **Eliette CABAS, 04530 La Condamine Tél. : 92.84.30.48.**

C.B.S.

Vends C.B.S. + 14 K7 (Tarzan, Hero, Tennis, Wing War...), prix : 2 900 F. Vends aussi TI 99/4 A + 2 K7 (Parsec + Mash) + joysticks : 1 300 F. **Gilles DE GIETTER, 15, ave Pierre-Montaufier, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.66.03.19.**

Vends K7 C.B.S. : Time Pilot Venture, Pepper II, Space Fury, Cosmic, Avenger : 100 F l'une. **Christophe PALLANDRE, chemin du Revollat, 38460 Romain de Jalionas. Tél. : 74.90.48.28 (après 17 h).**

Vends C.B.S. Intellivision + Turbo + 18 K7 + adaptateur Atari + Computer : 1 000 F à débattre. **Maurice SABOURAULT, 2, rue du Pont, Bleury, 28700 Auncru. Tél. : 31.38.17.54.**

Urgent ! Vends C.B.S. + module Turbo + 25 K7 valeur d'achat : 9 800 F, le tout vendu : 4 500 F. **Nicolas VERNAY, Saint-Symphorien-des-Bois, 71800 La Clayette. Tél. : 85.28.06.42.**

Vends C.B.S. + 9 K7 (Turbo, Mousse Trap, Zaxxon, Donkey-Kong, Decathlon, Venture, etc.), le tout pour 1 200 F très bon état. **Nicolas COPIN, 36, rue Antoine-Chantin, 75014 Paris. Tél. : 45.42.19.27.**

Vends C.B.S. Coleco + module Turbo et sa K7 + 7 K7 : 1 300 F (l'ordinateur est comme neuf). **Christophe RUBBRECHT, 24, rue Archereau tour B, appt 92, 75019 Paris. Tél. : 42.01.22.24.**

Vends K7 C.B.S. : Donkey-Kong, Looping, Mouse Trap : 100 F ; Cosmic Avenger : 150 F. Cherche personne pour échanger des programmes pour C 64. **Mathias CHELET, Les Petites Landes, 44360 Cordemais. Tél. : 40.57.86.70.**

Vends console C.B.S. (garantie jusqu'en octobre) + 2 manettes de jeux + 4 K7 : Donkey-Kong, Donkey-Kong Jr, Tarzan, Cosmic Avenger pour 800 F. **Ghislaine MOREAU, 4, rue Branly, 92700 Colombes. Tél. : 47.85.28.06.**

Vends C.B.S. (t.b.e.) sept. 85 + 8 K7 (Front Line, Tarzan, Pitfal 2, Burgertime, Q* Bert, Zensi...) + 2 super controllers + adapt. Atari, valeur : 3 875 F, vendu : 2 500 F, notice. **Hervé BARRIQUAND, Rambures, rue du Château, 80140 Oisemont. Tél. : 22.25.81.48.**

Vends C.B.S. (550 F) + super controllers + K7 (Foot, Tarzan, Rocky, Decathlon,...) à 100 F. **Arnaud SCHULZ, 10, rue Sébastien-Brandt, 67200 Achenheim. Tél. : 88.96.02.98.**

COMMODORE

Pour CBM 64, vends un lecteur K7 : 300 F, 2 joysticks : 150 F pièce, 7 K7 de jeux : 100 F pièce ou échange contre autres jeux. Ou le tout pour 1 000 F. **Vlady LATOUR, 37, place Karl-Marx, 38400 St-Martin d'Hères. Tél. : 76.44.31.82.**

Urgent vends CBM 64 (t.b.é.) + drive 1541 + lecteur K7 1530 + prgs + docs. Prix : 5 000 F (à débattre). **Laurent VAN VOORDE, 15-3, avenue Anatole-France, 59100 Roubaix. Tél. : 20.24.93.94.**

Vends CBM 64 + VIC 1541 + disq. de jeux, le tout en t.b.é. (1984) ou échange contre magnétoscope VHS. Prix : 4 500 F en Alsace de préférence. **Nicolas CHRISTMANN, 19, rue des Hirondelles, 67114 Eschau. Tél. : 88.64.25.81 (après 19 h).**

Vends CBM 64 + disq. 1541 + lect. K7 + nbx jeux + monit. N/V Zenita : 5 490 F ou à débattre. **Thao-Pong SITHISAK, 9, cours du Buisson, 77420 Noisiel. Tél. : 60.06.00.97.**

Vends CBM 64 + Péritel + lecteur K7 + lecteur 1541 sous garantie + nbx prgs sur K7, 38 disquettes + joysticks + cart. + doc. et revue : 5 200 F à débattre. **Jean-Paul GOIFFON, 7, rue des Coquelicots, 93270 Sevran. Tél. : 43.85.13.69.**

A saisir ! CBM 64 état neuf + magnéto K7 1530 + cart. ext. Megamen (avec Turbo Tape) + nbx prgs, prix : 2 000 F. Moniteur Philips : 800 F. **Lionel et Jocelyne JARLAN, 80, rue Damrémont, 75018 Paris. Tél. : 42.55.50.06.**

Vends K7 et disq. pour CBM 64-128, petit prix, ex. : Match Point, Soccer, Spy vs Spy 2, Summer Games 2, Zorro, Winter Games, Commando, etc. **Christophe BUCHMANN, 17, rue Vincent-Scotto, 67400 Illkirch. Tél. : 88.66.11.87.**

Vends C 64 + 1541 + moniteur monochrome + 1530 + nbx livres + jeux + logiciel, le tout : 6 000 F. **Philippe TEROIN, 7, allée Claude-Debussy, 72100 Le Mans.**

Urgent ! Vends C 64 + lecteur K7 + moniteur Ambre Zenith + joystick + 7 jeux t.b.é. 1985, prix : 3 500 F. **Laurent COPPIS, 26, rue Claude-Decaen, 75012 Paris. Tél. : 43.43.60.80.**

Vends C 64 + adaptateur Péritel + lecteur disq. + lecteur K7 + nbx jeux + livres, le tout : 4 200 F. **Renaud JAFFRE, 6, allée G. Bonnières, résidence « La Forêt », appt 45032, 91230 Montgeron. Tél. : 69.03.48.69.**

Vends C 64 PAL + interface Péritel + 1541 sous garantie + livres + 50 disquettes avec nbx jeux : 4 300 F. **Jérôme BAAS, 21, rue Marie-Fichet, 92140 Clamart. Tél. : 46.30.08.34.**

Vends pour C 64 : souris Datex (avec K7 + disq.) + jeux (12) ou échange contre drive 1541 (ou autre). **Christophe GALVIN, Ch. de Grande-Neuve, 69260 Marcy l'Etoile. Tél. : 78.87.18.27.**

Vends pour C 64 : Spitfire, W. Games, Enigma Force, Apple Emul, Yeh Ar Kung-Fu, Borrowed Time, Revs. Pour C 128 : Super Base, Swift, Basic C-CP/M : Multiplan, etc., bas prix. **Sébastien SAINT-MARTIN, Couloumé Sainte-Colombe en Bruilhois, 47310 Laplume. Tél. : 53.68.67.15.**

Vends K7 Commodore 64 récentes, prix chaque : 50 F. **Henri DUMONT, 9, rue Bémoni-Eustache, 93250 Villemonble. Tél. : 48.54.08.76 (après 19 h).**

Vends C 64 + double drive + imprimante Riteman C + 105 CPS + beaucoup d'accessoires et 50 kg de docs etc. Nbx prgs : 12 000 F plus que justifiés. **PETER, 16, rue des Religieuses, 77760 Amponville. Tél. : 64.24.36.25.**

Vends C 64 PAL + 1541 + 1530 + moniteur CLRS + poignées + jeux + accessoires divers. Le tout vendu : 6 600 F (poss. d'essais sur place). **Michel LAMBERT, 31, rue Clément-Ader, 94110 Arcueil. Tél. : 45.47.10.98.**

Vends Commodore 128 (année 86) + drive 1570 (année 86) avec jeux en disq. le tout : 5 500 F. **David, Chemin de Gibbes, 13014 Marseille. Tél. : 91.02.03.07 (après 18 h).**

Vends pour C 128 drive 1570 (très peu servi cause double emploi), prix à débattre. **Sylvain HAJEK, 8, rue de l'Eglise, 88250 La Bresse. Tél. : 29.25.44.61.**

Vends C 64 + 1541 + lecteur K7 + 2 joysticks + boîte rangement disq. + 13 livres + housses clavier 1541 + nbx prgs. Le tout : 5 000 F. **Laurent GAUDIN, 166, rue de la Combe, 73300 St-Jean-de-Maurienne. Tél. : 79.64.05.37.**

Vends pour C 64 : disquettes pour 51 K de RAM + programme calcul inflation francs constants avec notice : 45 F. **Alain POIRIER, 7, rue de la Fontaine, 95850 Mareil. Tél. : 34.71.15.08.**

Vends pour CBM 64, K7 They Sold à million, Decathlon, Beach Heat, The Staff da Karnarth, Jet Set Willy : 70 F et Bruce Lee : 60 F. **Jean-François MARCHEGUET, 60, avenue du Gal-Leclerc, 78230 Le Pecq. Tél. : 30.61.16.77.**

Vends jeux CBM 64 : Fort Apocalypse, Facon Patrol 1 et 2, Pôle Position, AMC, etc. Version K7 ou disquettes. A très bas prix. Cherche moniteur couleur. **Olivier LOCHERER, 19, rue des Violettes, Kunheim. Tél. : 89.47.42.49.**

Vends jeux CBM 64/128 : Uridium-Borrowed Time, Critic Mass, Game Maker, Superbowl, Revs, Zorro, Psi 5, Kung-Fu Mast, etc. Version disquette, petits prix. **Sébastien**

SAINT-MARTIN, Couloumé Sainte-Colombe-en-Bruilhois, 47130 Laplume. Tél. : 53.68.67.15.

Pour CBM 64 et 128 ! Vends jeux et utilitaires sur K7 et disq. à des prix incroyables ! **Jérôme DEVAUX, 78, rue Gay-Lussac, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.90.55.**

Vends CBM 64 Secam + 1541 + MPS 801 + Power Car + Simon's Basic + nbx logiciels, prix : 4 500 F. **Hervé LE DU, 39, rue Anatole-France, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.33.57.63.**

Vends C 128 garanti 2 ans + Péritel + jeux (Pôle Position, BC Quest, Sargon 2, Archon 2, Commando, Skyfox, Karatéka...) pour : 3 200 F. **Xavier LAROCHE, 34, rue Pierre-Louvrier, 92140 Clamart. Tél. : 46.45.31.58.**

Vends moniteur monochrome vert très bon état livré avec câble de raccordement, prix : 800 F + nombreux jeux pour C 64, 60 F la K7. **Hugues MABILLE, 21, avenue des Martyrs, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.57.24.18 (après 19 h).**

C 128 + 1541 + 1530 + joystick + mon. 40/80 c. + interface Péritel + Parall. + livres + Jane + prgs + modem (Emule Minitel...). Prix : 7 500 F (à débattre), neuf : 10 000 F. **Rafaël GUTIERREZ, 10, rue de Longchamp, 75116 Paris. Tél. : 45.53.06.64.**

Vends neuf sous garantie, ordinateur Commodore 128 + lect. disquettes 1571 + télé couleur, le tout : 8 000 F. **Claude PV, 41, rue Mazaygues, 31100 Toulouse. Tél. : 61.49.88.92.**

Vends pour C 64 K 7 :Gremlins, Beach head, Kung Fu master, grand master, Buck Rogers. 70 F l'une ou échange contre autres jeux (K 7 ou disq) **Philippe GRIGNON, 4, rue des Erables Dainville, 62000 Arras.Tél. :21.23.70.79.**

Vends CBM 64 + lect. + joy + monit. mono (Philips) + cables + nbrx jeux (commando, fight night, sun, games 2...) le tout en excellent état. Prix très intéressants. **Eric BIJOT, 4, rue Edouard Vaillant, 51100 Reims. Tél. : 26.05.10..65**

Vends pour C 64 K 7 de 60 F à 90 F Road Race 60 F Rock Wrestle 60 F Rasputin 90 F Cauldron 70 F Dragon Skulle 70 F Time Tunnel 70 F et nombreux jeux 40 F. **Jean-Michel VROEMEN, 52, rue Pasteur, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 61.82.34.40.**

ORIC/ATMOS

Vends Oric/Atmos + moniteur monochrome + de nombreux jeux + 2 manuels + cordons + adaptateur. Le tout : 1 400 F. **Cédric COVILLE, 16, place Jean-Bart, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.30.91.**

Vends Oric/Atmos(48 Ko) + Péritel + 30 jeux et utilitaires + lecteur de disq. Sedoric + disq. + livres, prix sacrifié : 2 500 F à débattre. **Lionel FOURNILLON, 25, allée du Vallon, 69570 Dardilly. Tél. : 78.47.45.17.**

Vends Atmos + magnéto-+ interf., prog., + joystick + livres + 40 K7 jeux + méthode Assimil anglais, valeur neuf : 8 000 F, vendu : 3 500 F. **Christian SAINT-MARTIN. Tél. : 60.06.10.38.**

Vends Oric/Atmos Péritel + module N/B parfait état de marche + magnéto + 50 K7 + livres. Le tout : 750 F. **Guillaume LEPETIT, 16, rue Kruger, 95460 Ezanville. Tél. : 39.91.07.15.**

Vends Atmos Péritel + livres + magnéto + 20 K7 câbles et manuel : 1 200 F. K7 pour CBM 64 : 50 F, Spy vs Spy, Skyfox, Road Race : 80 F, Scrable Music Studio. **Dang NGUYÊN, 32, ave Château de Bertin, 78400 Chatou. Tél. : 39.52.71.94 (après 19 h).**

Vends Oric/Atmos + 40 jeux + prgs à taper. Le tout : 700 F. Réponse assurée. **Pascal GAUDIN, 2, rue des Peupliers, 76330 Notre-Dame-de-Gravenchon. Tél. : 35.38.64.11.**

Vends Oric/Atmos 48 K + 3 K7 + alim. + manuel + câbles, prix : 800 F ou échange contre ZX Spectrum. **Willy FRANCHET, 330, ave du Camp de Pie, 14990 Bernières-sur-Mer. Tél. : 31.96.67.66.**

Affaire ! Vends 40 K7 pour Oric/Atmos : 30 F la K7 (Aigle d'Or, Tyrann, Formule 1, etc.), état neuf. **Patrick PONCET, 20, rue Scweitzer, 16700 Ruffec. Tél. : 45.31.07.16.**

Vends Atmos t.b.é. + 4 livres + 7 théorics + moniteur vert + 40 jeux + alimentation + Péritel, le tout : 1 800 F. **Denis JARDIN, 17, rue Pierre-Ozenne, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.03.70.**

Vends Atmos, imprimante Centronics, Jasmin, tout sous garantie. Faire offre. Donne livres revues, programmes. Urgent cause départ ! **NIEL. Tél. : 94.90.53.44.**

Oric/Atmos + lecteur de K7 + adaptateur Péritel + 17 jeux + différents câbles + 1 manuel pour : 2 000 F. Prix à débattre. **Christophe SCHNUCK, 5, avenue Léon-Blum, 93140 Bondy. Tél. : 48.49.29.28.**

Vends Oric/Atmos 48 Ko janvier 85 + câbles (alim. prise Péritel, adapt. N/B magnéto) + joystick (adapt. compris) + 30 jeux + manuel + revues. 2 000 F, le tout. **Nicolas RADISSON, 972, chemin de Fontanieu, 83200 Le Revest. Tél. : 94.98.81.70.**

Vends Oric/Atmos (UHF N/B) + interface, joystick, prg + jeux + livres + théorics pour 1 200 F (à débattre). **Christophe CHEVALIER, allée des Sapins, 44470 Carquefou.**

Oric/Atmos + lecteur K7 + Péritel + toutes alimentations + 10 K7 jeux (Aigle d'Or, Triathlon...) + manuel et revues, le tout : 1 600 F. **Frédéric NEAU, 5, rue de la Méditerranée, 92160 Antony. Tél. : 42.37.07.43 (après 20 h).**

SPECTRUM

Vends ZX Spectrum 48 KO péritel + joystick quick shot 2 + interface manette programmable + 14 K7 + livre : le tout, 1 500 F. **François BELLEFONTAINE, 2, rue Pierre de Coubertin, 76210 Bolbec. Tél. : 35.31.01.48.**

Vends Spectrum 48 K + magnéto K7 + péritel + interface joystick turbo + 40 jeux. Le tout pour 1 200 F. **Frédéric DELARUE, route de Gelos, 64290 Gan. Tél. : 59.21.60.61.**

Vends Spectrum + 27 logiciels + manette de jeux + transformateur + manuel. Prix aguichant. **Guillaume SUC, 14, rue Benjamin Charrié, 31520 Ramonville. Tél. : 61.73.43.72.**

A saisir Spectrum 48 KO péritel + magnéto + livres + nombreux logiciels + imprimante Seikosha GP 505, 2 000 F. **Olivier CAHARD, 14, rue de La Renardière, 76130 Mont-Saint-Aignan.**

Vends Spectrum 48 K (cause Amstrad) + nombreux jeux + magnéto spécial ordinateur + revues + interface péritel. Vends également magnéto Hermès neuf compatible ordinateur. **Jean-Pierre DELOSSIN, 29, rue d'Artois, 59000 Lille. Tél. : 20.30.86.27.**

Pour Spectrum vends Sir Lancelot 50 F, Pssst 30, Cookie 30 F, Jet Pac 40 F, Reversi 30 F, ou le tout pour 160 F. Achète Spy vs Spy, faire offre. **Emmanuel BELLEVILLE, 17, rue de la Bergère, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 46.61.57.41.**

Urgent cause double emploi, vends Spectrum + microdrive + cassettes matériel neuf. Prix : 2 500 F à débattre. **François MAUGUERET, 48, route de Lisses, 91100 Corbeil Essonnes. Tél. : 64.96.12.20. ou 64.96.47.41.**

Vends ZX-81 avec extension 16 KO plus manuel d'utilisation plus jeux (livres + cassette). Le tout 500 F. **Bernard ASTRUC, av. Jean-Moulin, 34320 Fontes. Tél. : 67.25.14.86 (après 20 heures).**

Vends ZX 81 + 16 K + clavier + 3 K7 + livres + câbles : le tout 550 F. **David POLLART, 8, rue Védrines, 59293 Neuville-sur-Escaut. Tél. : 27.43.61.63.**

Vends Spectrum 48 K + interface joystick + carte son + logiciels + livres + moniteur couleur fidelity péritel état neuf, prix 3 500 F. **Patrick BOEUF, 89, rue Montgolfier, 69006 Lyon. Tél. : 78.89.84.86.**

Vends pour Spectrum 27 originaux Dont Yie-Ar-Kung Fu, Expl. fist, Dambusters, Hulk, Bruce Lee, Euréka, Ghostbusters, etc. **Jean-Phillipe BUSSO, 55, rue Henri-Richaume, Le Clos Fleuri, bât. F2, 78360 Montesson.**

Spectrum vends interface péritel (150 F) échangerai jeux (Match Day, Hacker, Nightsade,...). **Stéphane LAVERGNE, La Croix Rouge de Fontcouverte, 71000 Saintes.. Tél. : 46.74.19.28.**

Vends Spectrum plus 48 K + péritel + livre Sinclair + env. nbx jeux, dont : Way of exploding Fist, Skyfox, Winter Games, Boulderdasch 1 et 2, le tout :1 900 F. **Raphaël BALISSAT, 12, rue Arnault 95580 Andilly. Tél. : 34.16.16.41.**

Vends Spectrum 48 K + interface péritel + livres + Inter manette + cassettes et cassettes Oric Atmos. **André CHATELIN, av. St-Flory Alize b, 43000 Le Puy. Tél. : 71.09.27.43.**

Vends Spectrum Pal 48 K + 7 livres + interfaces ZX2, N/B secam, program + 2 manettes + magnéto + 100 jeux : 2;500 F imprimante Seikosha 505 750 F. **André SARTIGNY, 11, square des Sapins, 59510 Hem. Tél. : 20.02.19.02.**

Vends Spectrum + (Noël 1984) interface joystick, 2 joysticks, 1 magnétophone, une trentaine de logiciels, livres. Prix 1 850 F. **Alexandre BAN-NAN, 57, rue de Clichy, 75009 Paris. Tél. : 48.74.08.07.**

Vends Spectrum 48 K + péritel + magnéto + interface ZX2 + Manette + 2 livres + nombreux jeux (Skyfox, Saboteur, Commando,...). Le tout 2 000 F. **Thierry ORÉ, ch. de la Ribassière, quai de La Tuilière, 13190 Allauch. Tél. : 91.66.39.42.**

Vends Spectrum 48 KO (cause Amstrad) + péritel + progr. + magnéto spec. ordin. + livres + revues (pour ord.). **Jean-Philippe DECOSSIN, 29, rue d'Artois, 59000 Lille. Tél. : 20.30.86.27.**

Vends Spectrum 48 K + ZX2 + manette + mod. N/B + nombreux jeux (Match Day, Commando, Cauldron, Macadam Bumper, etc.) + magnéto. Prix : 2 500 F. **Laurent COSTES, 44, bd Fructidor-les-Vieux-Cyprès, 1301 Marseille. Tél. : 91.70.93.81.**

THOMSON

Urgent vends MO5 + 2 Joysticks + incrustation + lect. + ext. mus. et jeux + jeux + cray + livres (acheté en mars 85) : 3 000 F et vends CBS + 9 K7 + adaptateur : 1 200 F. **Eric FANTONE, 222, rue des Cottages, 30000 Nîmes. Tél. : 66.64.34.16.**

Vends MO5 lect. K7, 10 logiciels + cube basic + alim. + cray opt + adaptateur antenne année 85. Prix 3 500 F, valeur réelle env. 6 500 F. **Jean-Pierre TOFFANELLI, 657, rue des Trannois Dorignies, 59500 Douai. Tél. : 27.97.13.03.**

Vends TO7 + 16 K + control. + manettes + magnéto + livres + jeux 2 200 F. Adam + console CBS + K7 + cartouches + super control + Rocky 3 200 F. **Michelle ELGHIAT, 1, square Hector Malot, 92350 Plessis-Robinson. Tél. : 45.37.06.53.**

Vends pour Thomson TO7 /70 F, FBI 120 F, Planète morte 85 F, Air attack 100 F, Mon général 85 F, Wargame 105 F, Trap 70 F, Chateau noir et Dragon rouge 105 F. **Frédéric DIDON, 37, avenue Amédée-Mercier, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.22.07.72.**

Vends TO7 ext. mem 16K lect. K7 + manettes jeux Basic + 13 K7 jeux, 2 000 F. **Franck BOTS HAKIAM, 21, rue Puccini, 94000 Vitry. Tél. : 46.78.15.11.**

Vends logiciels pour TO7/70 et MO5 prix interessants ou cherche à échanger contre Vol en Solo ou Choplifter. **Jean-Michel LOUET, 102, rue de la Chevalerie, 37100 Tours. Tél. : 47.54.49.35.**

Vends K7 pour TO7/70 : Empire et Aigle d'or. Jamais servis et en t.b.é., 300 F. **Xavier PERROT, 12, rue de la Libération, 88300 Neufchateau. Tél. : 29.94.00.52.**

Vends TO7 + Basic + Pictor (Desin) + crayon optique + joystick + contrôleur musical + 1 K7 de jeux. Neuf et intact, garantie 1 an. **Arnaud BAZIN, 11, rue Charles, 91230 Montgeron. Tél. : 69.42.00.05.**

Vends MO5 + magnéto + clav. mécanique + 6 K7 (Aigle d'or, Karaté, Yeti,...) + ext. 16 K musique et jeux + Manettes. Le tout en t.b.é. : 2 000 F. **Nicolas VAL, 1, rue Gustave Hue La Saussaye, 27370 Amfreville-la-Campagne. Tél. : 35.87.42.39.**

Vends MO 5 + Lep + manette + extension + 16 K7 (La geste, L'aigle d'or, Pulsar, Tyrann, 5ᵉ axe, Mandragore...) + Manuel valeur 6 500 F, vendus 2 200 F. **Pierrick HALGAND, 25 bis, rue Jules Ferry, 44250 St-Breuin-les-Pins. Tél. : 40.27.33.72.**

Vends TO7/70 + lec. K7 + moni. couleur + Basic + clavier mécanique + joystick + int. + Aigle d'or, Androïde et 8 livres ou échange contre Apple 2e + drive(s) + moniteur. **Damien ESCOFFIER, Le Clair Logis, rue du Verdon Renage 38140 Rives/Fure. Tél. : 76.91.42.58. ou 76.64.40.45. après 18 h.**

Vends pour TO7/70 ou MO 5 K7 t.b.é. de l'Aigle d'or. Acheté : 160 F, vendue : 75 F. **Stéphane LECOUTURIER, Les bordes-mœurs-Verden, 51120 Sezanne. Tél. : 26.81.31.89.**

A vendre TO7 avec clavier du TO7/70 + extensions 16 K + cartouche Basic + livres. Le tout 1 900 F. **Paquito HUERTAS, 24, rue Pascal, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.70.37.**

DIVERS

Vends Spectravideo SV 318, lecteur K7, joystick et jeux. Etat neuf, 1 200 F. **Romain LE LOUARN, 3, av. Eugène, 92000 Nanterre. Tél. : 42.04.52.64.**

Vends voiture téléguidée « Frog » elec. 2 accus avec chargeur, 2 moteurs, 2 carrosseries et nombreuses pièces et tout ça au prix cinglé de 2 300 F. **Dimitri GOUEL, route du Chablais, 74140 Veigy-Foncenex. Tél. : 50.94.91.40.** seulement. **Philippe. Tél. : 47.63.58.47.**

Vends ordinateur Aquarius (son, couleurs, graphisme) 500 F avec lecteur K7 : 700 F. Prises péritel ou UHF. **Pierre FLAMENT, 38, av. de Verdun, 59155 Faches-Thumesnil. Tél. : 20.97.06.31.**

Laser 3000 (1/85) compat. apple, moniteur coul., DOS 3.3-2 drives-joyst-nbx prgms., jeux interf. parallele et câble imp., pascal uscd, document, livres ; 7 800 F. **Thierry BEERNAERD, 16, rue Jaune, 78990 Elancourt. Tél. : 30.50.55.18 (le soir et w.e).**

Vends viedopac ainsi qu'extension Basic, 2 manettes, livres, 1 jeu (Bilk. Amer.). Le tout en parfait état : 800 F, à débattre. **Didier DUFFAY, 4, cité Hermel 75018 Paris. Tél. : 42.64.01.11.**

Affaire ! Vends ordinateur Sharp MZ 700, 64 Ko avec lecteur de K7 + livre + logiciels. 1 800 F. **Cédric PONCET-MONTANGE, 7 bis, av. François-Faure, 74000 Annecy. Tél. : 50.27.85.72 (vers 20 h).**

Vends cartouches Mattel dont Dracula, Advanced, D et D, etc. 60 F pièce, TBE. Vends Vectrex + 5 K7 dont Scramble t.b.é., prix à débattre. **Jocelyne CLEMENT, 130, rue Marcelle-Laget, 95100 Aregenteville. Tél. : 39.82.43.68.**

Vends Super-jeu Karateka, jamais utilisé, prix réel : 620 F, vendu 500 F avec notice (+ ma traduction), boîtie, etc. Tilt d'or... unique ! **François DEGUIDT, 78, rue de Molpas, 59710 Merignies. Tél. : 20.34.51.70.**

Vends Tilt du numéro 2 au numéro 32. Le numéro : 10 F. **Raphaël RAMBERT, 6, rue Durant de la Gergerie, 78540 Vernouillet. Tél. : 39.65.74.66.**

P.A

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900.19Z.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement à TILT.

Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

Ne rien inscrire dans ces cases.

à retourner accompagné de votre règlement avant le 15 du mois précédent la parution à Tilt : 2 rue des Italiens, 75009 Paris

RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS
- X VENTES
- ÉCHANGES
- CLUBS
- TOURNOIS

vends ZX81+16K+1joystick+interface

pour manettes de jeux+2cassettes

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

Vends 3K7 Vectrex : Cosmic Chasm 100 F, Clean Sweep 100 F, Strwawk 100 F ou le tout 200 . **Frédéric MELCHIOR, 23, rue Schuman 57110 Illange. Tél. : 82.56.22.92.**

Vends Yeno SC 3 000 + magnéto 1 joystick + 2 K7 (neuf) : valeur 3 200 F, cédés 1 000 F (un vrai cadeau !). **Stéphane ORMAND, 18, avenue Gaston-Carrere, 47110 Sainte-Livrade-sur-Lot. Tél. : 53.01.02.23 (heures repas).**

Vends Yeno SC 3000, clavier pro 1 000 F + 6 cart (Congo - Bongo, Starjacker, Exerion, Monacogp,...) 1 120 F pièce. Le tout : 1 600 F TBE (Frais de port comprix). **François SAILLY, 16, rue Clarisse, 59320 Haubourdin. Tél. : 20.07.25.42.**

Vends Yeno SC 3000 B 32 K utilisateur 1100 F + 4 cartouches : Safari race, Sinobad Mystery, Exerion, Pop Flamer 700 F vente séparée. **Cédric EURIN, La Combe de Jouvernet Margencel 74200 Thonon. Tél. : 50.72.71.04.**

Vends MSX Philips VG8020 TBN + 20 Jeux dont Cartouches env. 1 300 F vite ! Manettes : 150 F la paire donné, non ? **Thierry TARDiVENT, 2, rue Hoche 91330 Yerres. Tél. : 69.48.90.69.**

Vends ordinateur Sanyo PHC25 + magnétophone + livre d'initiation au basic plus jeux plus cordons 1 500 F à débattre. **Jacques BERRY, 8, rue Ambroise Croizat 93170 Bagnolet. Tél. : 43.63.06.92.**

Sanyo 550 UC 2 drives moniteur monochrome joystick imprimante Olivetti MS DOS Basic Pascal jeux 15 000 F Easywriter câble logiciels. **Jacqueline SAINT-ROMAN, 68, rue de Tolbiac 75013 Paris. Tél. : 45.85.13.41.**

Vends ordinateur PHC 25 Sanyo 16K + moniteur + magnéto K7 + K7 + manuels d'initiation très bon état 2 000 F. **Christophe DEHAENE, 2, rue de la Libération, 62217 Beaurains. Tél. : 21.23.45.19.**

Vends Dragon 32 péritel + 2 joysticks + livres + K7 peu servi. Le tout 1 000 F. **Michaël MILLET, 25, Allée des Brandons, 45370 Jouy-le-Potier. Tél. : 38.45.83.38.**

Vends Vic 20 + 5 cartouches + 6 K7 + ext. 6K + 1 livre Basic. Le tout pour 2 200 F (valeur 4 400 F). **Jérôme DELCOURT, 7, rue de Villers Outreaux 59258 Lesdain. Tél. : 27.78.95.45.**

Vends VIC 20 + magnéto + extention 16K + 3 cartouches jeux + 2 K7 + méthode Basic + livres, le tout 2 500 F, bon état (valeur 4 000 F). **Jean-Christophe PEYROT, Les Rocquillets 16710 St-Yrieix-sur-Charente. Tél. : 45.92.78.28.**

Vends VIC 20 + extension 6K + péritel + lecteur K7 + différents livres + 2 K7 « Initiation Basic » Prix : 2 500 F à débattre. **Boris PRIMET, 11, rue de l'école, 68290 Masevaux. Tél. : 89.82.43.80.**

Vends EXL 100 + nombreux jeux, 2 300 F avec utilitaires de latin, maths, géo. **David PRIMAUX, 50, rue de la république 93100 Montreuil. Tél. : 48.57.77.75. (après 18 h).**

Vends VG 5000 t.b.é. + Int. manettes + 4 Jeux + câbles + livres (sous garantie) une super affaire à saisir. prix 1 800 F à débattre. **David BESNARD, 12, rue Renan 22000 St-Brieuc. Tél. : 96.61.22.80 (après 18 h).**

Vends console Vidéopac 67200 (écran) + 7 K7 : Mur magique, musicien, Las Vegas, Guerre de l'espace, Ski, Cauchemar,... prise péritel = 600 F !!! **Romuald DORE, Le Grand Clos, rue du port 78270 Bonnières s/seine. Tél. : 30.93.14.18.**

Vends ordinateur + Vidéopac jet 25 + 12 K7 de jeux avec manettes adapteur TV et transformateur pour un prix à débattre de 1 500 F. **Christophe GILLY, plan de Georges, route de Marseille, 83860 Nans-les-Pins. Tél. : 94.78.97.15.**

Vends console Vidéopac G7400 + 6 cart. + adaptateur péritel + extension ordinateur Basic C7420 + lecteur K7. Le tout : 1 800 F. **Stéphane POZZO, Les Hautes-Noues, 94350 Villers-sur-Marne. Tél. : 43.04.42.13.**

Vends tabl. graph. super sketck C 64 + K7 + disq. 1 mois avec boîte. 550 F + port. **Christian. Tél. : 60.14.23.15.**

Vends chaîne complète Adam Coleco + console CBS + cartouches CBS Antartic + Patouf + River R. + Foot + Rocky + Contr. + K7 Adam Zaxxon + Buck Rogers + Dragons Lair + gestion bibliot. 3 300 F. **Michelle ELGHIATR, Paris. Tél. : 45.37.06.53.**

Vends Dragon 32 avec lect. K7 et disq. + K7 (Donkey-Kong, etc.) + diq. (Dragon Trek, etc.) + Doc d'une valeur de 8 000 F, laisse à 4 500 F. Merci. **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades Appt. 65, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.27.99.**

L'affaire du siècle ! Vends Dragon 32 péritel + 2 manettes + 5 livres + adaptateurs secam + 50 programmes + magnéto, valeur 5 600 F, vendu 1 500 F. **Armand BROUSSIN, 265, avenue du 8 Mai 1945, 76610 Le Havre. Tél. : 35.45.66.40.**

Extragenial ! Vends pour MSX jeux Non crackes : Super Cobra + Circus Charle + Mandragore + Decathlon : 1 500 F ou échange contre Konami's Soccer. **Philippe SEMENOWICZ, 22, rue Auguste-Peyre 64400 Oldron. Tél. : 59.39.13.56.**

Affaire ! Vends MSX + 10 jeux (Hyper sport, King-Valley, etc.) + lecteur K7, tout t.b.é., faire offre. CBZ + 4 jeux TBE : 1 000 F. Cherche 520 STF Pas cher. **Laurent DUFOUR, 95570 Moisselles. Tél. : 39.91.30.10.**

Vends pour CBS K7 Space Panic et Mountain King. Cherche super controlers et pour Adam : Buck Rogers et Dragon'slair. **Maxime BONPAIN, 24, rue Nicolaï 69007 Lyon. Tél. : 78.58.19.69 (après 18 h).**

Vends magnéto 1531 + Summer Games 2 Desert Fox et Scalectrix 400 F (5 mois) + Jeu d'échec électronique Chess Traveler Scisys 300 F. **Brice MALLARD, B.P. 32, 37320 Esures. Tél. : 47.26.50.74.**

Vends cart. Calculatrice 250 F Atonium 150 F, 3 K7 Pour app. Basic 200 F, 18 jeux 100 F. Le tout 500 F pour TO 7, TO7/70 uniquement. Echange possible. **Lionel VIART, chemin du Stade Compertrix 51000 Chalons/Marne. Tél. : 26.64.91.49. poste 275.**

Vends 18 K7 pour Videopac C52 : 1, 4, 6, 10, 11, 12, 15, 16, 18, 21, 22, 23, 24, 29, 33, 34, 35, 38. Le tout : 600 F.

Gaëtan PERNOT, 17, rue Albéric Pont, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.54.17.

Vends console Mattel (neuve) 450 F K7 Atari 2600 130 F, échange K7 Ghostbuster pour C 64 contre Summer games ou Impossible mission. **Jean-Pierre CHASARD, Bucey-les-Traves, 70360 Scey-sur-saône. Tél. : 84.74.12.56.**

Vends Vectrex + 10 cartouches (Scramble, Solar-Quest...) Le tout 1 200 F ou cartouches : 115 F pièce. **Pascal HOCHENZY, 6, rue Jean-Mermoz, 94270 Kremlin-Bicètre. Tél. : 47.26.24.73.**

Vends Compatible Apple Laser 3000, clavier + drive + cartes : 80 col. émulateur + jeux + logiciels 3500 F. **Nicolas LEPINARD, 65, bd de Beausejour, 75016 Paris. Tél. : 42.88.64.51.**

Vends CBS 10 000 F multi K7, VG 5000 + manettes 1 000 F + K7 jeux 100 F. **David OUSPOINTOUR, 3, rue Georges Bizet, 87170 Isle. Tél. : 55.01.84.09.**

Vends jeu électronique Microvision à K7 + 2 K7 : 250 F. Vends K7 Beach-Head pour C 64 : 50 F. **François TEXIER, 8, rue du Pas-de-Calais, 78310 Maurepas.**

Vends compatible Apple II + drive + moniteur vert + joystick + 100 programes + livres Apple II. Le tout : 6 500 F. **Michael LEGEAY, 8, rue du Laurençon, 77400 Conches. Tél. : 64.02.37.83.**

Vends Yeno SC 3000 + 1 joystick + 1 magnéto + K7 Basic + 2 K7 jeux + manuel. Le tout : 1 000 F. Offre à ne pas manquer. **Stéphane ORMAND, 18, rue Gaston Carrère, 47110 St-Livrade-sur-Lot. Tél. : 53.01.02.23 (heures des repas).**

Vends pour Coleco Tarzan, Hero, Q* Bert, Keystone, Kapers entre 115 et 170 F chaque cartouche CBS. **Philippe MILLETTE, 7, place Hector Berlioz, 94510 La Queue en Brie. Tél. : 45.76.37.99.**

Vends compatible Apple + 64 K + 80 col. + 2 drives + moniteur vert + joystick + carte parralèle + clavier séparé. Prix : 8 000 F. 80 C + 64 K IIe, 1 000 F. **Renaud MALAVAL, 9, rue de Pouzocs, 30000 Nîmes. Tél. : 66.23.67.76.**

Vends K7 CBS Coleco : Pepper 2, 95 F ; Rolloverture, 95 F (160 F les deux) et K7 pour Sega Yeno : Exerion + Sindbad Mystery (150 F les deux). **Cyril BRAYER, Escolore, Egliseneuve près Billom, 63160 Billom. Tél. : 73.68.48.07.**

ACHATS

Cherche lecteur de disquettes multitech MPF—II. **Michaël HARAVON, 83, 87, avenue d'Italie, 75013 Paris. Tél. : 45.88.71.57. (après 17 h).**

Achète VG 8020 avec moniteur couleur excellent état, prix intéressant + eventuellement lecteur de cassette + Joystick et logiciels. **Christophe DUCOURANT, route de Cassel, 59114, Steenvoorde. Tél. : 28.48.17.37. (après 18 h).**

Achète Atari 1050 drive environ 800 F TBE. A débattre. Vends jeux pour Atari 800 (cartouches, cassettes) et cherche contacts. **Marc ALBRIEUX, 28, rue de Cyvray, 91230 Montgeron. Tél. : 69.40.74.18. (après 17 h 30).**

Achète pour CBS Coleco Zaxxon et autres faire offre raisonnable et cherche Megamania Activision/Atari 2600. **Eric MORIN, 3, square de Port Vendres 95380 Louvres.**

Achète pour console CBS Coleco super controllers, Rocky, Football et Tennis. **Christian PETIT, Grande Corniche Louis Valery Roussel, 83200 Toulon. Tél. : 94.93.17.81.**

Achète interface manettes ZX 2 pour Spectrum en bon état pour un prix de 225 F. **Pierre-Yves PIEUS, 13, allée Charles-Baudelaire, 78510 Triel s/Seine. Tél. : 39.74.01.09.**

Achète pour Apple II : tablette Graphique 500 F (Apple ou comp) - Echange logs Mac (19) contre Apple II. Vends CBS + 12 K7 - Turbo - Adapt. kit - Mac. **Nicolas REBEYROLE, 34, rue de la Vialoube, 87000 Limoges. Tél. : 55.01.44.01.**

Recherche C128 ou C128D avec lecteur disquettes - Télé couleur faire proposition. **Christophe BEHAENE, 21, rue de la Libération, 62217 Beaurains. Tél. : 21.23.45.19.**

Achète imprimante en bon état pour Amstrad. Joindre une photocopie indiquant dimensions, performances et si poss. photo de la bécane. **Stéphane FREREBEAU, Gilly-les-Gîteaux, 21640 Vougeot.**

Achète l'interface série R5232C avec logiciel rom et alimentation électrique + le manuel : 400 F pour Amstrad

TAM-TAM SOFT

HIT PARADE

1	WINTER GAMES	EPYX
2	GREEN BERET	KONAMI
3	CAULDRON II	PALACE SOFTWARE
4	COMMANDO	ELITE
5	THEY SOLD A M 2	THE HIT SQUAD
6	SPINDIZZY	ELECTRIC DREAMS
7	WAY OF THE TIGER	GREMLIN GRAPHICS
8	BATMAN	OCEAN
9	KUNG FU MASTER	DATA EAST
10	BOMB JACK	ELITE

HIT PARADE LECTEURS

1	COMMANDO	ELITE
2	WINTER GAMES	EPYX
3	SPY VS SPY II	FIRST STAR
4	CRAFTON AND XUNG	ERE INFORMATIQUE
5	YIE ARE KUNG-FU	KONAMI
6	PING PONG	KONAMI
7	SUMMER GAMES II	EPYX
8	WHO DARES WIN II	ALLIGATA SOFTWARE
9	EIDOLON	ACTIVISION
10	KUNG FU MASTER	DATA EAST

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à la réalisation de ce hit parade: COCONUT, 13 Bd Voltaire et 29 rue Raymond Losserand PARIS; SHOP INFO, 26 rue de Vercingétorix PARIS; MICROSTORY, 14 rue de Poissy PARIS; DIGIT CENTER, 23 Bd Poissonnière PARIS; LOVIC STORE, 92 rue du Chemin Vert PARIS; LA REGLE A CALCUL, 67 Bd Saint Germain PARIS; EDEN COMPUTER, 102 Av du Général Bizot PARIS; DIGIT CENTER-TEMPS X, 84 Champs Elysées PARIS; JBG ELECTRONICS, 163 Av du Maine PARIS; ULTIMA, 5 Bd Voltaire PARIS; ELECTRON, 117 Av de Villiers PARIS; HABERT MICRO, 12 place de la Révolution CHERBOURG; SOCIETE LHOMME, 5 rue Fanfrelin ANGOULEME; JEAN LEGUE, 10 rue Noël Ballay CHARTRES; PIXISOFT, 1 rue de Metz TOULOUSE; OMEGA ELECTRONICS, 2 Bd Carnot TOULOUSE; DIGIT CENTER, 7 rue du Raisin MULHOUSE; TEMPS X, 8 rue de Charost CALAIS; JEAN LOUIS DAVAGNIER, 3 Place J. Marcellin GAP; La 4 EME DIMENSION, 1 rue Jean Fiolle MARSEILLE; TEMPS X, Centre commercial Barnéoud AUBAGNE; MIC BASTIA, 7 Av E. Sari BASTIA; FNAC LYON, 62 rue de la République LYON; AUDITORIUM 4, 15 rue du Pdt Wilson PERIGUEUX; MIL, 27 rue Ambroise LAVAL; FNAC LILLE, 9 place du Général de Gaule LILLE.

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS ET ELISEZ LES TILT D'OR 1986

Classez par ordre de préférence les 4 meilleurs logiciels du mois:

1 ____________________

2 ____________________

3 ____________________

4 ____________________

Parmi ces quatre jeux, choisissez-en un et donnez-nous votre meilleur score:

____________________ : ____________________

Marque de votre ordinateur: ____________________

FACULTATIF: NOM ____________________

ADRESSE ____________________

N° TEL ____________________

Envoyez-nous le bon à découper ci dessus à TILT, 2 rue des Italiens 75009 PARIS

CPC 6128. **Xavier LEROY, 20, rue des Capucins, 45190 Beaugency. Tél. : 38.44.02.47.**

Cherche pour Atari 800 XL, assembleur sur disq. + livre adresse mémoire à moins de 200 F, et imprimante graphique 4 couleurs à 300 F. **Arnaud QUER, 2, rue Bossuet 49300 Cholet. Tél. : 41.62.39.17.**

Cherche K7 Coleco : Montezuma, 2010, Wing War, Moonsweeper, Mountain King Fathom. Paye prix haut ou change pour soft 64. **Wermer BLEYS, Plantin Moretuslei 333, B-2200 Borgerhout/Anvers (Belgique). Tél. : (19) 32.32.35.63.95.**

Achète pour CBM 64 crayon optique + modem et échange programmes disq. **Jocelyne GOLEK, 34, rue des Loisirs, 59640 Dunkerque. Tél. : 28.61.95.30.**

CLUBS

Club EXL 100 recherche nbrx. adhérents pour échanges, prets programmes, inscription 150 F/an. **Gérard MOREAU, Villers-le-Château, 51000 Chalons-sur-Marne. Tél. : (1) 26.68.47.17.**

ECHANGES

Echange pour MSX Mandragore + Circus Charlie contre Athletic Land ou Soccer Konami ou XV Zolog ou Boulderdash. Sinon vends les 2 150 F. **Philippe SEMENOWICZ, 22, rue Auguste-Peyre, 64400 Oloron. Tél. : 59.39.13.56.**

Echange ZX Spectrum + Mon vert + 10 jeux + Int man + adap péritel + lecteur K7 excellent état contre Amstrad CPC464 + moniteur couleur. A débattre. Peut payer +. **Fabrice COMUNAUX, 12, rue Louis-Calmel, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.98.88.63.**

Echange pour Commodore 64 de nombreux logiciels récents sur disq. et cherche cartouche power cartridge ou fastload d'Epyx. **Phillipe RENAUD, 28, rue de l'Hôtel de Ville, 44680 Sainte-Pazanne. Tél. : 40.54.47.24.**

Echange tous logiciels pour Atari 520 ST. Possède environ 80 logiciels utilitaires et jeux. **Patrice LAUNAY, 1, allée de Gascogne, 78130 Les Mureaux. Tél. : 34.74.46.70.**

Echange pour Atari XL, XE ; jeux K7 (Zorro, Ballblazer, Road-Rale, etc). Donne 90 jeux contre imprimante, etc. **Bernard BELKAD, 9, rue Buffon 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.14.87.**

Echange mon Atari 130 XE PAL (VHF étranger) contre le même ordinateur (130 XE) en péritel. (Ma télé n'est pas en PAL). **Hamid LAFDAL, 403 bis, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : (1) 45.33.01.17.**

Echange Skyfox contre 3D grand prix. Gyroscope contre Spy. Le tout en cassette pour Amstrad. **Daniel BOUCHER, 20, rue Marc-Sangnier, 93190 Livry Gargan. Tél. : 43.83.83.04. (après 18 h 30).**

Echange K7 CBS : Subroc, Tarzan, Donkey-Kong (Recherche Frontiline, Donkey-Kong Jr ou autres) + échange K7 Atari 2600 : Berzerk. **David BASSENGHI, 40, rue de Terrenoire 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Atari XL-XE, échange jeux K7, disc. cart. (Goonies, Zorro, Rescue on Fractalus, etc.). Réponse assurée. **Thierry WAGNER, 6, jardin des Tuileries, 57450 Diebling. Tél. : 87.02.80.33.**

Sharp PC-1251. Echange trucs et astuces. Niveau bon Basic. **Michel PLACE, Habere-Poche 74420 Boege.**

Commodore 128. Echange trucs et astuces, Niveau bon Basic. **Michel PLACE, Habere-Poche, 74420 Boege.**

Echange ou vends jeux d'aventure Basic (avec solution) sur C64 si pas échange, vente possible en échange j'aimerais autre avent. **Hubert WASSNER, 13, avenue Poincaré, 68800 Thann (Alsace). Tél. : 89.37.21.28.**

Echange programmes pour Commodore 64. **Chantal VUILLEMIN, 10 rue des Fougères, 25000 Besançon. Tél. : 81.50.56.90.**

Echange nombreux logiciels pour C 64 contre Quickshot 2, moniteur avec prise péritel, cartouche C64, etc. **Jean-Paul CORONAS, 127, avenue de Bordeaux 11000 Narbonne. Tél. : 68.41.03.63. (heures repas).**

Cherche logiciels jeux et autres sur Yeno SC 3000. Vend ZX 81 + HRG + 16K + clavier abs. + livres. Prix : 400 F ou échange contre jeux électroniques. **Serge DOMINÉ, 2, rue Paul-Verlaine, 95200 Sarcelles.**

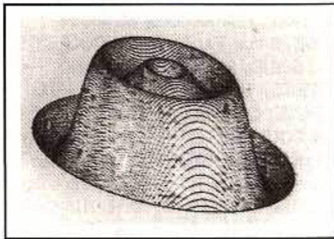
Echange MSX V20 avec 2 cartouches contre Amstrad 6128 moniteur couleur ou monochrome. **Jérôme BARTHELEMY, Gîte le Parc, IM de Londres, App. 82, Bt. A2, 31100 Toulouse.**

Echange pour Atari 800 XL-130 XE, logiciels en K7 (Zorro, Hulk, Ballblazer, Tennis, Super Zaxxon, Pitfall 2, etc.) **Michel PICCO, 30, résidence du Soleil, 31190 Auterive. Tél. : 61.50.52.03.**

Cherche adeptes de Mandragore sur Amstrad pour échanges de plans, d'idées et d'astuces. **Stéphane FRÈREBEAU, Gilly-les-Gîteaux, 21640 Vougeot.**

VOULEZ-VOUS DES UTILITAIRES ?

Je pense que vous n'accordez pas assez d'importance aux programmes utilitaires dans votre excellente revue. J'ai donc décidé de remédier à cette lacune en vous envoyant ces quelques critiques concernant les utilitaires de base pour le Commodore 64. Je ne possède évidemment pas tous ces programmes chez moi, mais je pense réussir à établir une synthèse assez proche de la réalité.



Le fameux chapeau tridimensionnel qui a rendu « The tool » célèbre.

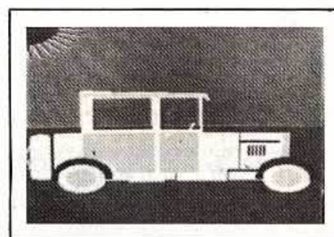
***The tool* « l'ancêtre des cartouches d'aide à la programmation »**

Genre : extension au langage Basic.

Intérêt : programmation en Basic facilitée par de nouvelles instructions graphiques ou purement théoriques.

Capacités : 35 instructions nouvelles permettant de mieux structurer les programmes en Basic, ainsi qu'un DOS intégré pour une gestion simplifiée du lecteur de disquettes.

Applications : tline, tcol, draw, plot, else, auto, renu, delete, joy, color, screen, scroll, trace, etc.



Un exemple de graphisme réalisé à l'aide de Simon's Basic

***Simon's Basic* « la version améliorée de *The tool* »**

Genre : extension au langage Basic.

Intérêt : programmation en Basic et langage machine simplifiée grâce à de nombreuses fonctions s'ajoutant au Basic d'origine.

Capacités : une cinquantaine de nouvelles fonctions réparties en trois catégories :
- l'aide à la programmation ;
- le graphisme ;
- la programmation structurée.

Applications : elles sont plus nombreuses que pour *The tool*, bien que certaines se retrouvent dans les deux extensions...
- l'aide à la programmation : auto, renumber, key, etc.
- le graphisme : colour, hires, paint, detect, circle, etc.
- la programmation structurée : call, proc, exec, etc.

***Easy finance* « pour la gestion parfaite de vos affaires ».**

Genre : aide mathématique et pédagogique dans le monde des finances.

Intérêt : calcul de prêts, d'investissements, gestion approfondie d'une entreprise, prévisions et statistiques.

Capacités : *Easy finance* est composé de 5 parties indépendantes :
- les prêts (12 programmes) ;
- les investissements (16 programmes) ;
- les investissements au sein de l'entreprise (16 programmes) ;
- la gestion de l'entreprise (21 programmes) ;
- les statistiques et prévisions (9 programmes) ;

Soit un total de 74 logiciels. Toute opération effectuée à l'aide de *Easy finance* peut être éditée sur imprimante.

Applications : pratiquement illimitées... ! Ce programme sert tant à la gestion complexe d'une entreprise qu'à la réalisation du simple budget familial. Selon les besoins propres à chacun, *Easy finance* aura une importance plus ou moins considérable.

***Mercure 64* « les fichiers ?... un jeu d'enfant ! »**

Genre : logiciel de gestion de fichiers.

Intérêt : classification automatique et ajournement simplifié de toutes sortes de fichiers.

Capacités : création de nombreuses fiches, consultation de ces fiches, modification de ces fiches, édition de ces fiches, possibilité de recherche dans le fichier établi ainsi que la duplication de la disquette.

Applications : carnet d'adresses, agenda, menus, répertoires divers, plan de remboursement, etc.

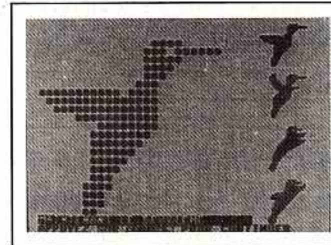
***Hordac 64* « découvrez l'effet 64 ! »**

Genre : autoformation au Basic.

Intérêt : apprentissage et mise en pratique par de nombreux exercices du langage Basic du *Commodore 64*, ainsi que du langage machine.

Capacités : *Hordac* est composé de 4 parties distinctes qui sont les suivantes :
- le Basic (2 cassettes) ;
- le langage machine (3 cassettes) ;
- les sprites (3 cassettes) ;
- le graphique (2 cassettes) ;

Applications : assimilation rapide des bases de la programmation. Grâce à ses exercices d'application, *Hordac* est un programme qui permet de créer ses propres programmes très rapidement.



Application réalisée à l'aide de la K7 « sprite »

***Quizmaster 64* « ki, ke, koua, où, kan, koman... ? »**

Genre : générateur de questions-réponses.

Intérêt : création personnelle de questionnaires-quiz, logiciel créatif et éducatif.

Capacités : possibilité de créer jusqu'à 40 questions-réponses par quiz, avec trois types de réponses prévues (exactes, vrai ou faux, choix multiple). Notation pour chaque question de 0 à 100 selon la difficulté.

Applications : contrôle des connaissances par le jeu, développement de l'art de manier le clavier, mémorisation de faits importants, et bien d'autres...

Conclusion

Il est en fait très délicat d'établir un lien entre ces six programmes tous très différents (sauf peut-être *The tool* et *Simon's Basic*). Selon les besoins de chacun, tel programme s'avèrera plus intéressant que tel autre.

Remarquons que ces six utilitaires ont quand même un point commun : celui de vous faciliter la tâche, tant sur le plan familial que professionnel. *The tool* tout comme *Simon's Basic* est une extension de langage destinée à faciliter la programmation. *Easy finance* est conçu pour faciliter toute sorte de gestion, *Mercure 64* facilite les classements les plus ardus, *Hordac 64* vous aide dans l'apprentissage ô combien périlleux du langage Basic, quant à *Quizmaster 64*, il génère toute une série de quiz... Quoiqu'il en soit, j'espère que ces quelques critiques auront été claires et intéressantes.

Christophe Spielberger

Synthèse générale sous forme de tableau récapitulatif et comparatif

LOGICIELS	PRÉSENTATION	INTÉRÊT	POSSIBILITÉS	CLARTÉ	SUPPORT
THE TOOL	★★★★	★★★★	★★★★	★★	CARTOUCHE
SIMON's BASIC	★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★	CASSETTE
EASY FINANCE	★★★★★	★★★★	★★★★★★★	★★★	DISQ.
MERCURE 64	★★★★★	★★★	★★★	★★★★	CASSETTE
HORDAC 64	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	CASSETTE
QUIZMASTER 64	★★★	★★★	★★★	★★★★	CASSETTE

LOGICIELS	RAPPORT QUALITÉ/PRIX	FACILITÉS D'UTILISATION
THE TOOL	★★	★★
SIMON's BASIC	★★★★★	★★★★
EASY FINANCE	★★★	★★★★
MERCURE 64	★★★★	★★★★★
HORDAC 64	★★★★★★	★★★★★★★
QUIZMASTER 64	★	★★★★★

LOGICIELS	DURÉE DE VIE	LANGUE	APPRÉCIATION GLOBALE
THE TOOL	★★★★★	ANGLAIS	★★★★
SIMON's BASIC	★★★★★★	ANGLAIS	★★★★★★★
EASY FINANCE	★★★★★	FRANÇAIS	★★★★★★
MERCURE 64	★★★	FRANÇAIS	★★★
HORDAC 64	★★★★★	FRANÇAIS	★★★★★★
QUIZMASTER 64	★★	FRANÇAIS	★★

Tilt s'est toujours consacré exclusivement aux logiciels de loisirs. Une chose est certaine, la micro informatique bouge, nos lecteurs évoluent, leurs centres d'intérêt se déplacent. La lettre de Christophe illustre bien cette évolution, mais elle est pour l'instant quasi unique.
Tilt a toujours privilégié les contacts avec ses lecteurs. Estimez-vous que nous devrions nous ouvrir à ce type de logiciels ? N'hésitez pas à nous donner votre avis.

BRIDGE

Je suis intéressé par le jeu de bridge de chez Nice Ideas, testé dans *Tilt* n° 30. Ce logiciel est-il en français, pratique-t-il la méthode française d'annonces ? Où peut-on se procurer ce logiciel ? Enfin, y a t-il une différence entre la version cassette et la version disquette ?

Claude Martin-Monier
78100 Saint-Germain-en-Laye

Le bridge de chez Nice Ideas est en anglais, mais la notice en français pallie ce handicap. Le choix des méthodes d'annonces et des options permet de faire pratiquer à l'ordinateur les différentes méthodes classiques, dont la méthode française, si l'on entend par cela « méthode naturelle », avec annonce de la longue d'abord. Le logiciel est disponible chez la plupart des revendeurs de logiciels. La version disquette est identique à celle sur cassette.

FAIRE AVEC !

Dans votre numéro de mai, vous présentez le Q.D.D. de chez Thomson. Je possède pour ma part un *M.S.X.* Les Q.D.D. pour *M.S.X.* ne possèdent pas à l'origine de DOS incorporé au lecteur. Je voudrais savoir s'il est possible d'utiliser la disquette DOS Thomson sur un Q.D.D. *M.S.X.*, pour obtenir des instructions telles que « COPIE DISK » ou « RENUM ».

Jean-Claude Guffroy
76570 Pavilly

Les Q.D.D. ont beau être au même format, il est impossible d'utiliser le DOS du Thomson sur M.S.X., *les ordinateurs n'étant pas compatibles entre eux. Sur* M.S.X. *il faut donc se contenter des instructions Basic qui commandent la disquette.*

APPLE COLOR

Existe-t-il un moniteur *Apple* en couleur ? Ou une carte pour transformer le moniteur monochrome en moniteur couleur ?

Guillaume Bret
75016 Paris

Un rappel d'abord. Il ne faut pas confondre l'unité centrale et le moniteur. L'Apple II, *dans sa version de base, est un micro-ordinateur monochrome. Une carte — par exemple la « Chat mauve » — lui apporte la couleur. Mais pour en profiter, il est nécessaire de lui adjoindre un moniteur couleur. Comme il est possible d'adapter sur* l'Apple II, *un cable péritel, n'importe quel téléviseur ou moniteur équipé d'une prise péritel fera l'affaire. Enfin, il est impossible de transformer un moniteur monochrome en moniteur couleur. En revanche, certains moniteurs couleur, comme le Philips, possèdent une touche pour passer en monochrome. Cela présente un double avantage. Un moniteur monochrome est beaucoup moins fatigant pour les yeux, et autorise l'utilisation de la haute définition de certains ordinateurs, inaccessible avec un moniteur couleur classique.*

DES K POUR TO7

Possesseur d'un *TO7+16K*, je voudrais savoir si en rajoutant une extension 8 K, il me serait possible d'obtenir la même mémoire vive utilisable qu'avec le *TO7/70*, et donc utiliser les logiciels développés pour cette machine, et qui ne tournent pas sur le *TO7+16K*.

Jean-François Legat,
42400 Saint-Chamond.

Non, étant donné que le système d'exploitation de la mémoire vive du TO7/70 *n'est pas la même que celle du* TO7 *les logiciels du* TO7/70 *ne tourneront pas sur le* TO7.

COMPATIBILITÉ

Je voudrais savoir si les logiciels et les périphériques du *C 64* sont compatibles avec le *C 16*.

Yannick Tylinski,
83300 Draguignan.

Les périphériques du C 16 *et du* C 64 *sont identiques. Par contre, les logiciels du* C 64 *ne tournent pas sur le* C 16, *puisqu'il ne possède que 16 K de mémoire vive.*

UNITÉS MICRO

Je voudrais connaître le nombre exact d'octets contenus dans un kilo-octet, ainsi que la mesure d'un pouce.

Jean-Claude Nadreau
37240 Ligueil

Un kilo-octet comprend 1 024 octets, soit 2 à la puissance 10. Chaque octet est constitué de huit bits (sur les micros de ce type), d'où le nom d'« octet », ou byte en anglais. Chaque octet permet de mémoriser un caractère. Un pouce mesure 2,54 cm !

KARATÉ POUR ORIC

Je voudrais te demander une faveur au nom de tous les Oriciens. Tous les micros, ou presque, possèdent un logiciel de combat de type karaté ou similaire, sauf l'*Oric*. N'y aurait-il pas un éditeur français possédant déjà un catalogue sur cette machine qui puisse créer un tel logiciel ? Je suis sûr qu'il marcherait très fort ! Car même sur *Oric*, un ordinateur meilleur que certains veulent bien le dire, ce karaté pourrait avoir un bon graphisme, un son correct, et une bonne animation. Et tant pis si la rapidité à partir du clavier laisse à désirer...

Alain Fonfride
92700 Colombes

SPEAK FRENCH !

Heureux possesseur d'un *C 64*, je viens d'acquérir une imprimante DPS 1101. Or le mode d'emploi est entièrement en anglais. En existe-t-il un en français ? Comment pourrait-on se le procurer ?

Roland Tricon,
13011 Marseille.

Au sein de la communauté économique européenne les biens circulent librement. Les revendeurs achètent du matériel au Royaume-uni, en Allemagne, en Belgique... Mais ils sont tenus de fournir une notice complète en français. Cette règle ne souffre pas d'exception, et est donc valable pour les logiciels. Il est vrai que nombreux sont ceux qui violent cette loi. Au consommateur d'être vigilant, et d'exiger un mode d'emploi en français. Si votre revendeur fait la sourde oreille, adressez-vous au centre de contrôle et des prix de votre région (pages roses de l'annuaire), ou auprès d'une union de consommateurs.

IBM VEUT JOUER

Où peut-on trouver des jeux sur *I.B.M.* ?

Sébastien.

Les logiciels sur I.B.M. *se trouvent chez certains revendeurs spécialistes de cette machine, dans les boutiques Sivéa, présentes dans plusieurs grandes villes françaises, et depuis peu chez Espace Micro, 32, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. (1) 42.85.25.20.*

TRANSFERT

Je possède un *C 64* et je viens de m'acheter un lecteur de disquettes. Je possède un grand nombre de logiciels sur K7. Est-il possible de les transférer sur disquette ?

Olivier Paradis
94140 Alfortville

Ce transfert est possible avec une cartouche Power cartrige.

TO7, TO7/70, TO9

Carnet d'adresses

Quoi de plus rébarbatif que les mailings. D'un côté : une pile d'enveloppes vierges. De l'autre : un listing de 800 noms. Au centre : un stylo et une boîte d'aspirine. Non content de servir de carnet d'adresses informatisé, ce logiciel vous propose de tirer des étiquettes sur imprimante. Tout micro *Thomson* équipé d'un lecteur de disquettes ou QDD est concerné. Les instructions sont inclues en REM.

```
10 '*********************************
20 '*                               *
30 '*        CARNET D'ADRESSES      *
40 '*   Par  Christophe COUASNARD   *
50 '*                               *
60 '*********************************
70 CLEAR1000,&HDFFF,0:ONERRORGOTO1870:CO
NSOLE0,24,0,0:CLS:SCREEN2,0,0
80 OPEN"I",#1,"ADRESSES.DAT"
90 CLOSE:LOCATE3,7,0:PRINT"Avez-vous une
 imprimante ?":LINE(21,68)-(232,68),5
100 IM$=INPUT$(1):IFIM$="N"ORIM$="n" THE
NIM=0:GOTO110ELSEIFIM$="O"ORIM$="o" THEN
OPEN"O",#2,"LPRT:(136)":IM=1ELSE100
110 CLS:SCREEN1,0,0:LOCATE3,1,0:ATTRB1,1
:PRINT"CARNET D'ADRESSES":CONSOLE2,24
120 '*********************************
130 '*          MENU PRINCIPAL      *
140 '*********************************
150 COLOR5,0:CLS:LOCATE12,8:ATTRB1,1
160 PRINT"MENU:":ATTRB0,0:RESTORE170:LOC
ATE,13:FORI=0TO3:READA$,B$:COLOR4,3:PRIN
T:PRINTA$;:COLOR6,0:PRINTB$:NEXT
170 DATA"1"," Entrer de nouvelles adress
es
180 DATA"2"," Rechercher une adresse
190 DATA"3"," Corriger une adresse
200 DATA"4"," Arreter
210 A$=INPUT$(1):IFA$=CHR$(12)ORA$="4"TH
ENRESETELSEA=VAL(A$)
220 ONA GOTO270,410,840
230 GOTO210
240 '*********************************
250 '*CHARGEMENT DE NOUVELLES ADRESSES*
260 '*********************************
270 OPEN"I",#1,"ADRESSES":OPEN"O",#3,"NO
UVELLE
280 IFEOF(1)=0THENINPUT#1,NOM$,PRE$,ADR$
,COD$,VIL$,TEL$,DIV$:WRITE#3,NOM$,PRE$,A
DR$,COD$,VIL$,TEL$,DIV$:GOTO280
290 COLOR2,0:CLS:COLOR2,0:B=4:GOSUB1380
300 IFR$=""THENCLOSE#1,#3:KILL"ADRESSES.
DAT":NAME"NOUVELLE.DAT"AS"ADRESSES.DAT":
CLS:GOTO140
310 NOM$=R$:B=7:GOSUB1450
320 PRE$=R$:B=10:GOSUB1520
330 ADR$=R$:B=13:GOSUB1590
340 COD$=R$:B=16:GOSUB1660
350 VIL$=R$:B=19:GOSUB1730
360 TEL$=R$:B=22:GOSUB1800
370 DIV$=R$:WRITE#3,NOM$,PRE$,ADR$,COD$,
VIL$,TEL$,DIV$:GOTO290
380 '*********************************
390 '*     RECHERCHE DE PROGRAMME    *
400 '*********************************
410 OPEN"I",#1,"ADRESSES":PA=0
420 CLS:COLOR2,0:LOCATE,6,0
430 PRINT"Recherche a partir :":PRINT:PR
INT
440 RESTORE450:FORI=0TO5:READA$,B$:COLOR
4:PRINTA$;:COLOR6:PRINTB$:PRINT:NEXT
450 DATA"0"," du nom
460 DATA"1"," du prenom
470 DATA"2"," de l'adresse
480 DATA"4"," du code postal
490 DATA"8"," de la ville
500 DATA"16"," du telephone
510 COLOR2,0:LOCATE1,22,0:PRINT"Votre ch
oix : ";:COLOR7,4:PRINTSPC(2):R$=""
520 A$=INPUT$(1):L=LEN(R$):A=ASC(A$):IFA
=13THEN550ELSEIFA=8ANDL>0THENR$=LEFT$(R$
,L-1):A$="":GOTO540
530 IFA<48ORA>57ORL=2THEN520
540 R$=R$+A$:LOCATE15,22:PRINTSPC(2):LOC
ATE15,22:PRINTR$:GOTO520
550 IFR$=""THENCLOSE#1:GOTO150ELSERR=VAL
(R$)
560 R$="":IFRR>31THEN510
570 IFRR=0THEN770ELSE600
580 IFI=0THENCOLOR2,0:CLS:LOCATE9,10,0:P
RINT"LA PERSONNE RECHERCHE":LOCATE7,13:P
RINT"N'EST PAS DANS LE FICHIER
590 LOCATE9,22:COLOR5:PRINT"APPUYER SUR
UNE TOUCHE":A$=INPUT$(1):CLOSE#1:GOTO410
600 M=RR:PRE=0:I=0
610 IFM>=16THENCOLOR2,0:CLS:B=20:GOSUB17
30:TE$=R$:M=M-16
620 IFM>=8THENCOLOR2,0:CLS:B=20:GOSUB166
0:VI$=R$:M=M-8
630 IFM>=4THENCOLOR2,0:CLS:B=20:GOSUB159
0:CO$=R$:M=M-4
640 IFM>=2THENCOLOR2,0:CLS:B=20:GOSUB152
0:AD$=R$:M=M-2
650 IFM>=1THENCOLOR2,0:CLS:B=20:GOSUB145
0:PR$=R$:M=M-1
660 M=RR:IFEOF(1) THENIFPA THENCLOSE#1:G
OTO410ELSEI=0:GOTO580
670 INPUT#1,NOM$,PRE$,ADR$,COD$,VIL$,TEL
$,DIV$
```

```
680 IFM>=16THENIFTE$<>TEL$ THEN660ELSEM=
M-16
690 IFM>=8THENIFVI$<>VIL$ THEN660ELSEM=M
-8
700 IFM>=4THENIFCO$<>COD$ THEN660ELSEM=M
-4
710 IFM>=2THENIFAD$<>ADR$ THEN660ELSEM=M
-2
720 IFM>=1THENIFPR$<>PRE$ THEN660ELSEM=M
-1
730 GOSUB1190:PA=1:GOTO660
740 '**********************************
750 '*     RECHERCHE A PARIR DU NOM    *
760 '**********************************
770 COLOR2,0:CLS:B=20:GOSUB1380:IFEOF(1)
=-1THENI=0:GOSUB580
780 COLOR7,0:IFR$=""THEN420ELSEMR$=R$
790 INPUT#1,NOM$,PRE$,ADR$,COD$,VIL$,TEL
$,DIV$:IFMR$=NOM$ THENGOSUB1190:CLOSE#1,
#3:GOTO410
800 IFEOF(1) THENI=0:GOTO580ELSE790
810 '**********************************
820 '*   MODIFICATION D'UNE ADRESSE    *
830 '**********************************
840 OPEN"I",#1,"ADRESSES":OPEN"O",#3,"NO
UVELLE":COLOR2,0:CLS:B=20:GOSUB1380
850 COLOR7,0:IFR$=""THENCLOSE#1,#3:GOTO1
50ELSEIFEOF(1)=0THEN1120ELSEI=0:GOTO870
860 IFEOF(1) THENCLOSE#1,#3:GOTO840
870 IFI=0THENCOLOR2,0:CLS:LOCATE9,10,0:P
RINT"LA PERSONNE RECHERCHE":LOCATE7,13:P
RINT"N'EST PAS DANS LE FICHIER"ELSENB=I:
GOTO890
880 LOCATE9,22:COLOR5:PRINT"APPUYER SUR
UNE TOUCHE":A$=INPUT$(1):CLOSE#1,#3:GOTO
840
890 COLOR2,0:CLS
900 LOCATE0,4:PRINT"NOM : ";:COLOR3:PRIN
TNOM$:B=5:GOSUB1380
910 IFR$=""THENR$=NOM$
920 NOM$=R$:COLOR2,0
930 LOCATE0,7:PRINT"Prenom : ";:COLOR3:P
RINTPRE$:B=8:GOSUB1450
940 IFR$=""THENR$=PRE$
950 PRE$=R$:COLOR2,0
960 LOCATE0,10:PRINT"Adresse : ";:COLOR3
:PRINTADR$:B=11:GOSUB1520
970 IFR$=""THENR$=ADR$
980 ADR$=R$:COLOR2,0
990 LOCATE0,13:PRINT"Code postal : ";:CO
LOR3:PRINTCOD$:B=14:GOSUB1590
1000 IFR$=""THENR$=COD$
1010 COD$=R$:COLOR2,0
1020 LOCATE0,16:PRINT"Ville : ";:COLOR3:
PRINTVIL$:B=17:GOSUB1660
1030 IFR$=""THENR$=VIL$
1040 VIL$=R$:COLOR2,0
1050 LOCATE0,19:PRINT"Telephone : ";:COL
OR3:PRINTTEL$:B=20:GOSUB1730
1060 IFR$=""THENR$=TEL$
1070 TEL$=R$:COLOR2,0
1080 LOCATE0,22:PRINT"Divers : ";:COLOR3
:PRINTDIV$:B=23:GOSUB1800
1090 IFR$=""THENR$=DIV$
1100 DIV$=R$:WRITE#3,NOM$,PRE$,ADR$,COD$
,VIL$,TEL$,DIV$:COLOR2,0
1110 GOTO1140
1120 INPUT#1,NOM$,PRE$,ADR$,COD$,VIL$,TE
L$,DIV$:IFR$=NOM$ THEN870ELSEWRITE#3,NOM
$,PRE$,ADR$,COD$,VIL$,TEL$,DIV$
1130 IFEOF(1) THENI=0:GOTO870ELSE1120
1140 IFEOF(1)=0THENINPUT#1,NOM$,PRE$,ADR
$,COD$,VIL$,TEL$,DIV$:WRITE#3,NOM$,PRE$,
ADR$,COD$,VIL$,TEL$,DIV$
1150 IFEOF(1) THENCLOSE#1,#3:KILL"ADRESS
ES.DAT":NAME"NOUVELLE.DAT"AS"ADRESSES.DA
T":GOTO840ELSE1140
1160 '**********************************
1170 '*    AFFICHAGE D'UNE ADRESSE     *
1180 '**********************************
1190 COLOR4,0:CLS:LOCATE0,6,0:PRINT"Nom
: ";:COLOR6:PRINTNOM$
1200 LOCATE0,8:COLOR4:PRINT"Prenom : ";:
COLOR6:PRINTPRE$
1210 LOCATE0,10:COLOR4:PRINT"Adresse : "
;:COLOR6:PRINTADR$
1220 LOCATE0,12:COLOR4:PRINT"Code postal
 : ";:COLOR6:PRINTCOD$
1230 LOCATE0,14:COLOR4:PRINT"Ville : ";:
COLOR6:PRINTVIL$
1240 LOCATE0,16:COLOR4:PRINT"Telephone :
 ";:COLOR6:PRINTTEL$
1250 LOCATE0,18:COLOR4:PRINT"Divers : ";
:COLOR6:PRINTDIV$
1260 IFIM THENCOLOR5:LOCATE7,23:PRINT"VO
ULEZ-VOUS UNE ETIQUETTE ?":A$=INPUT$(1)E
LSE1340
1270 IFA$="O"ORA$="o" THEN1280ELSEIFA$="
N"ORA$="n"THENRETURNELSE1260
1280 PRINT#2,CHR$(27);CHR$(80);PRE$+" "+
NOM$;CHR$(10)
1290 PRINT#2,ADR$;CHR$(10)
1300 PRINT#2,COD$+"  "+VIL$
1310 PRINT#2,CHR$(10)+CHR$(10)+CHR$(10)
1320 COLOR5:LOCATE7,23:PRINT"EN VOULEZ-V
OUS UNE AUTRE ? ":A$=INPUT$(1)
1330 IFA$="O"ORA$="o" THEN1280ELSEIFA$="
N"ORA$="n"THENRETURNELSE1320
1340 COLOR5:LOCATE7,23:PRINT"APPUYEZ SUR
 UNE TOUCHE    ":A$=INPUT$(1):RETURN
1350 '**********************************
1360 '*            NOM                  *
1370 '**********************************
1380 R$="":LOCATE0,B:COLOR2,0:PRINT"Nom
: ";:COLOR7,4:PRINTSPC(20)
1390 A$=INPUT$(1):L=LEN(R$):A=ASC(A$):IF
A=13THENRETURNELSEIFA=8ANDL>0THENR$=LEFT
$(R$,L-1):A$="":GOTO1410
1400 IFA<32ORA>126ORL=20THEN1390
1410 R$=R$+A$:LOCATE6,B:PRINTSPC(20):LOC
ATE6,B:PRINTR$:GOTO1390
1420 '**********************************
1430 '*           PRENOM                *
1440 '**********************************
1450 R$="":LOCATE0,B:COLOR2,0:PRINT"Pren
om : ";:COLOR7,4:PRINTSPC(10)
1460 A$=INPUT$(1):L=LEN(R$):A=ASC(A$):IF
A=13THENRETURNELSEIFA=8ANDL>0THENR$=LEFT
$(R$,L-1):A$="":GOTO1480
1470 IFA<32ORA>126ORL=10THEN1460
1480 R$=R$+A$:LOCATE9,B:PRINTSPC(10):LOC
ATE9,B:PRINTR$:GOTO1460
```

```
1490 '**********************************
1500 '*              ADRESSE            *
1510 '**********************************
1520 R$="":LOCATE0,B:COLOR2,0:PRINT"Adresse : ";:COLOR7,4:PRINTSPC(30)
1530 A$=INPUT$(1):L=LEN(R$):A=ASC(A$):IFA=13THENRETURNELSEIFA=8ANDL>0THENR$=LEFT$(R$,L-1):A$="":GOTO1550
1540 IFA<32ORA>126ORL=30THEN1530
1550 R$=R$+A$:LOCATE10,B:PRINTSPC(30):LOCATE10,B:PRINTR$:GOTO1530
1560 '**********************************
1570 '*           CODE POSTAL           *
1580 '**********************************
1590 R$="":LOCATE0,B:COLOR2,0:PRINT"Code postal : ";:COLOR7,4:PRINTSPC(5)
1600 A$=INPUT$(1):L=LEN(R$):A=ASC(A$):IFA=13THENRETURNELSEIFA=8ANDL>0THENR$=LEFT$(R$,L-1):A$="":GOTO1620
1610 IFA<48ORA>57ORL=5THEN1600
1620 R$=R$+A$:LOCATE14,B:PRINTSPC(5):LOCATE14,B:PRINTR$:GOTO1600
1630 '**********************************
1640 '*               VILLE             *
1650 '**********************************
1660 R$="":LOCATE0,B:COLOR2,0:PRINT"Ville : ";:COLOR7,4:PRINTSPC(25)
1670 A$=INPUT$(1):L=LEN(R$):A=ASC(A$):IFA=13THENRETURNELSEIFA=8ANDL>0THENR$=LEFT$(R$,L-1):A$="":GOTO1690
1680 IFA<32ORA>126ORL=25THEN1670
1690 R$=R$+A$:LOCATE8,B:PRINTSPC(25):LOCATE8,B:PRINTR$:GOTO1670
1700 '**********************************
1710 '*           TELEPHONE             *
1720 '**********************************
1730 R$="":LOCATE0,B:COLOR2,0:PRINT"Telephone : ";:COLOR7,4:PRINTSPC(8)
1740 A$=INPUT$(1):L=LEN(R$):A=ASC(A$):IFA=13THENRETURNELSEIFA=8ANDL>0THENR$=LEFT$(R$,L-1):A$="":GOTO1760
1750 IFA<48ORA>57ORL=8THEN1740
1760 R$=R$+A$:LOCATE12,B:PRINTSPC(8):LOCATE12,B:PRINTR$:GOTO1740
1770 '**********************************
1780 '*              DIVERS             *
1790 '**********************************
1800 R$="":LOCATE0,B:COLOR2,0:PRINT"Divers : ";:COLOR7,4:PRINTSPC(25)
1810 A$=INPUT$(1):L=LEN(R$):A=ASC(A$):IFA=13THENRETURNELSEIFA=8ANDL>0THENR$=LEFT$(R$,L-1):A$="":GOTO1830
1820 IFA<32ORA>126ORL=25THEN1810
1830 R$=R$+A$:LOCATE9,B:PRINTSPC(25):LOCATE9,B:PRINTR$:GOTO1810
1840 '**********************************
1850 '*    TRAITEMENT DES ERREURS       *
1860 '**********************************
1870 IFERL=80THENOPEN"O",#1,"ADRESSES.DAT"ELSEPRINTERR;"Erreur in";ERL:END
1880 RESUME90
```

QL

C.A.O.

Derrière ces trois lettres sibyllines se cache la Conception Assistée par Ordinateur, pierre d'achoppement de la création de demain. Ce programme permet de créer, de sauver, de grossir et d'afficher un objet concave en trois dimensions. Le menu est présenté en forme d'icônes pour une facilité d'utilisation accrue.

```
10 REMark ********************
20 REMark 3D C.A.O.
30 REMark par J.M Parmentier
40 REMark ********************
50 REMark
100 co=10
110 DIM cube(200,3),t(80,4),rot(3,3),res(200,3),cub(200,3)
120 SCALE #2,100,-60,-50
130 WINDOW #2,470,170,0,40
140 CSIZE 1,0:CSIZE #0,1,0:CSIZE #2,1,0
150 WINDOW 512,255,0,0:PAPER 0:CLS:PAPER 7:INK 0
160 WINDOW 470,40,0,0:BORDER 2,0,7:BORDER #2,2,7:INK #2,7:PAPER #2,0:CLS #2
170 CLS
180 WINDOW #0,470,40,0,210:INK #0,7:PAPER #0,0:BORDER #0,2,7,0
190 q=ask("creer","afficher","charger","loupe","fin")
200 SELect ON q
210         ON q=1:creer
220         ON q=2:GO TO 270
230         ON q=3:charger
```

```
240          ON q=4:loupe
250          ON q=5:fin
260 END SELect :GO TO 190
270 CLS #0:INPUT #0,"angle % x",o \ "angle % y",p \ "angle % z",q:o=o*PI/180:p=p*PI/180:q=q*PI/180
280 FOR i=1 TO n:FOR j=1 TO 3:cube(i,j)=cub(i,j):NEXT j:NEXT i
290 RESTORE
300 POINT #2,cube(1,1)*co,cube(1,2)*co
310 FOR i=1 TO 3
320 FOR j=1 TO 3
330 READ rot(i,j)
340 NEXT j:NEXT i
350 mult rot,cube
360 FOR i=1 TO n:FOR j=1 TO 3:cube(i,j)=res(i,j):NEXT j:NEXT i
370 cache
380 INK #2,7
390 GO TO 190
400 DATA COS(p)*COS(o),COS(p)*SIN(o),-SIN(p)
410 DATA SIN(p)*SIN(q)*COS(o)-SIN(o)*COS(q),SIN(o)*SIN(p)*SIN(q)+COS(o)*COS(q),SIN(q)*COS(p)
420 DATA SIN(p)*COS(o)*COS(q)+SIN(o)*SIN(q),SIN(o)*SIN(p)*COS(q)-COS(o)*SIN(q),COS(q)*COS(p)
430 DEFine PROCedure mult(m1,m2)
440 FOR i=1 TO n:FOR j=1 TO 3:res(i,j)=0:NEXT j:NEXT i
450 FOR ind=1 TO n
460 FOR h=1 TO 3
470 FOR YY=1 TO 3
480 res(ind,h)=res(ind,h)+m2(ind,YY)*m1(YY,h)
490 NEXT YY
500 NEXT h
510 NEXT ind
520 END DEFine
530 DEFine PROCedure cache
540 CLS #2
550 i=1
560 REPeat toto
570 FILL #2,1
580 x=cube(t(i,1),1)-cube(t(i,2),1)
590 y=cube(t(i,1),2)-cube(t(i,2),2)
600 z=cube(t(i,1),3)-cube(t(i,2),3
610 xp=cube(t(i,1),1)-cube(t(i,3),1)
620 yp=cube(t(i,1),2)-cube(t(i,3),2)
630 zp=cube(t(i,1),3)-cube(t(i,3),3
640 theta= ACOS((xp*y-x*yp)/(SQRT((yp*z-zp*y)^2+(zp*x-xp*z)^2+(xp*y-yp*x)^2)))
650 IF theta > PI/2 THEN GO TO 680
660 INK #2,7:LINE #2,cube(t(i,1),1)*co,cube(t(i,1),2)*co TO cube(t(i,2).1)*co,cube(t(i,2),2)*co TO cube(t(i,3
),1)*co,cube(t(i,3),2)*co TO cube(t(i,4),1)*co,cube(t(i,4),2)*co TO cube(t(i,1),1)*co,cube(t(i,1),2)*co
670 FILL #2,0:INK #2,0:LINE #2, cube(t(i,1),1)*co,cube(t(i,1),2)*co TO cube(t(i,2),1)*co,cube(t(i,2),2)*co TO
cube(t(i,3),1)*co,cube(t(i,3),2)*co TO cube(t(i,4),1)*co,cube(t(i,4),2)*co TO cube(t(i,1),1)*co,cube(t(i,1),2)*co
680 i=i+1:IF t(i,1)=999 THEN EXIT toto
690 END REPeat toto
700 END DEFine cache
710 DEFine FuNction ask(a1$,a2$,a3$,a4$,a5$)
720 CLS
730 LINE 0,45 TO 1000,45:FOR i=1 TO 1000 STEP 200:LINE i,0 TO i,45
740 AT 2,2:PRINT a1$:AT 2,14:PRINT a2$:AT 2,27:PRINT a3$
750 AT 2,37:PRINT a4$:AT 2,49:PRINT a5$
760 x=0
770 AT 0,x:PRINT "↓"
780 y=x+(KEYROW(1)=16 AND x < 56)-(KEYROW(1)=2 AND x > 0)
790 IF KEYROW(1)=64 THEN
800     SELect ON y
810      ON y=0 TO 11
```

```
820      RETurn 1
830     ON y=12 TO 22
840      RETurn 2
850     ON y=23 TO 33
860     RETurn 3
870     ON y=34 TO 44
880      RETurn 4
890      ON y=45 TO 56
900      RETurn 5
910   END SELect
920 END IF
930 IF y=x THEN GO TO 780
940 AT 0,x:PRINT" ":x=y:GO TO 770
950 END DEFine
960 DEFine PROCedure creer
970 CLS #2:INPUT #2,"Nom de la forme :";nom$
980 OPEN_New #5,"mdv1_" & nom$ & "_f"
990 OPEN_NEW #6,"mdv1_" & nom$ & "_s"
1000 i=1
1010 CLS #2
1020 REPeat boucle
1030 INPUT #2,#point no" & i ! cub(i,1),cub(i,2),cub(i,3)
1040 PRINT #5,cub(i,1)\ cub(i,2) \ cub(i,3)
1050 IF cub(i,1)=999 THEN EXIT boucle
1060 i=i+1
1070 END REPeat boucle
1080 n=i:i=1:CLS #2
1090 REPeat boucle
1100 INPUT #2,"surface no" & i ! t(i,1),t(i,2),t(i,3),t(i,4)
1110 PRINT #6,t(i,1)\ t(i,2)\ t(i,3)\ t(i,4)
1120 IF (i,1)=999 THEN EXIT boucle
1130 i=i+1
1140 END REPeat boucle
1150 END DEFine
1160 DEFine PROCedure charger
1170 CLS #2:INPUT #2,"Nom de la forme :";w$
1180 OPEN_IN #5,"mdv1_" & w$ & "_f"
1190 i=1
1200 REPeat boucle
1210 INPUT #5,cub(i,1),cub(i,2),cub(i,3)
1220 IF cub(i,1)=999 THEN EXIT boucle
1230 i=i+1
1240 END REPeat boucle
1250 n=i:i=1
1260 OPEN_IN #6,"mdv1_" & w$ & "_s"
1270 REPeat boucle
1280 INPUT #6,t(i,1),t(i,2),t(i,3),t(i,4)
1290 IF t(i,1)=999 THEN EXIT boucle
1300 i=i+1
1310 END REPeat boucle
1320 END DEFine
1330 DEFine PROCedure loupe
1340 CLS #2:INPUT #2,"Coeff :";co
1350 END DEFine
1360 DEFine PROCedure fin
1370 CLOSE #5:CLOSE #6
1380 STOP
1390 END DEFine
```

```
Commmentaires:
Pour créer un objet, il faut, après lui avoir donné un nom, entrer les
coordonnées suivant les axes x,y,z des points anguleux. Ensuite il
faut définir les surfaces de l'objet en précisant les points formant
cette surface triée suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le
grossissement initial est de 10 mais il peut être modifié grâce à
l'option "Loupe".
Exemple: pour l'objet "Cube" , on devra rentrer les données suivantes.
Point 1: 0 0 0         Surface 1: 2 7 8 3
Point 2: 1 0 0         Surface 2: 3 8 5 4
Point 3: 1 1 0         Surface 3: 4 5 6 1
Point 4: 0 1 0         Surface 4: 1 6 7 2
Point 5: 0 1 1         Surface 5: 7 6 5 8
Point 6: 0 0 1         Surface 6: 3 4 1 2
Point 7: 1 0 1
Point 8: 1 1 1
Quand tous les points sont définis on achève en entrant les
coordonnées 9,9,9.
```



EXL 100

Frikimmo

Frikimmo, le premier Monopoly automatisé, vous ouvre les voies de la spéculation immobilière. Pas de nouveauté pour ce qui est des règles si ce n'est des gares et établissements publics inaliénables et de troublants messages aux cases « chance » et « caisse de communauté ». Pour consulter les valeurs immobilières avant de jouer, tapez « * » puis utilisez le joystick ou les flèches pour vous déplacez. Pour lancer et arrêter les dés, tapez « * ». Selon l'emplacement atteint, l'*EXL* propose l'achat, la vente, la construction et signale toutes les informations utiles. Un listing de qualité.

```
1 !                               ************
2 !                               * FRIKIMMO *
3 !                               * TILT &   *
4 !                               * CHAGNY J *
5 !                               ************
6 !
7 FL1$="83AF5139282726BE4452A37EE5F8ECD14DEE75E36B540E8959856F99C5D11F3ABE4654"
8 FL2$="C7FEA2F8E2C05DEEB3E2B38574DD378CCF16D26D3F333E5B88D4F9F2FF"
9 FLI$=FL1$&FL2$
10 BU$="28D5AA4C35B39094B932956E5CC2E4D704AB72D242D9008B4881F71398D59326DA85"
11 O$="2A6C12AD0D0D2F254EB4D14C6A5819C93496AE506C6525AB2E5A19AEB5AC64D995B3D2"
12 N$="B1949424AB5385DB31922DCE9EA94AC989BAB602FCFFFF"
13 J$="56B14C92A89806D5CA59A1334F75CB340A28505D01DB76257DDB1B53959CC4C05323"
14 CALL POKE(50920,162,5,45,162,136,45,10):CALL EXEC(50920)
15 CLS "WBB":CALL COLOR("OYBL")
16 FOR I=6 TO 19
17 CALL COLOR("OYBL"):IF (I/2)-INT(I/2)=0 THEN CALL COLOR("ORBL")
18 LOCATE (I,(I-5)*2):PRINT "FFRRIIKKIIMMMMOO"
19 CALL SPEECH("L,"&"0D7CCB37BAB602FC")
20 NEXT I
21 FOR I=1 TO 21:PRINT:PAUSE .1:CALL SPEECH("L,"&"0D7C5E5EBAB602FC"):NEXT I
22 L$="Tilt"
23 CALL COLOR("ORB")
24 FOR I=1 TO 21
25 CALL SPEECH("L,"&"0D7C4321BAB602FC")
26 LOCATE (I,1):PRINT RPT$(L$,10)
27 NEXT I
28 CALL COLOR("1YBHL"):LOCATE (4,4):PRINT "FFRRIIKKIIMMMMOO"
29 LOCATE (5,4):PRINT "FFRRIIKKIIMMMMOO"
30 CALL COLOR("1RBHLF")
31 CALL SPEECH("L,"&BU$&J$&O$&N$):PAUSE .4:LOCATE (6,8):PRINT "TTiillltt"
32 LOCATE (7,8):PRINT "TTiillltt"
```

```
33 CALL COLOR("OYB"):DE$="APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR LA SUITE.         "
34 CALL COLOR("OYB"):LOCATE (21,1):DS$=SEG$(DE$,1,38):PRINT " ";DS$;" ":RD=RD+1
35 DE$=SEG$(DE$,2,40)&SEG$(DE$,1,1):PAUSE .04:CALL KEY1(A,B):IF B<>0 THEN 43
36 GOSUB 39
37 GOTO 34
38 CALL COLOR("0"&S1$):LOCATE (L,4):PRINT "FFRRIIKKIIMMMMOO":RETURN
39 S1$="bBHL":L=4:GOSUB 38:S1$="bBHL":L=5:GOSUB 38:S1$="MBHL":L=4
40 GOSUB 38:S1$="MBHL":L=5:GOSUB 38:S1$="GBHL":L=4:GOSUB 38:S1$="GBHL"
41 L=5:GOSUB 38:S1$="YBHL":L=4:GOSUB 38:S1$="YBHL":L=5:GOSUB 38
42 S1$="CBHL":L=4:GOSUB 38:S1$="CBHL":L=5:GOSUB 38:RETURN
43 CLS "RBG":CALL COLOR("OGGHLF"):LOCATE (10,6):PRINT "FFRRIICCKKIIMMMMOO"
44 LOCATE (11,6):PRINT "FFRRIICCKKIIMMMMOO":CALL COLOR("OBG"):LOCATE (1,1)
45 PRINT "-C-  TILT & Chagny Jean"&RPT$(" ",17)
46 LOCATE (13,15):CALL COLOR("OGB"):PRINT "Version C/1.00"
47 DIM T(40,17),T$(40),CJ(2),W(2),H1$(6),H2$(6),CUC$(2),CUF$(2),PLU1$(7)
48 DIM PLU2$(7),PLU(7),NIN1$(7),MIN2$(7),MIN(7),DEP1$(7),DEP2$(7),DER(7),PR(2)
49 T(W(J),15)=11:T(W(J),16)=2:PR(1)=0:PR(2)=0:T(W(J),2)=66:CJ(2)=150000
50 CJ(1)=150000
51 DATA 0,66,98,49,0,5000,6000,200,1000,3000,9000,16000,250000,12,10,3,6
52 DATA 3,98,71,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,9,3,21
53 DATA 0,66,98,50,0,5000,6000,400,2000,6000,18000,32000,45000,13,8,3,6
54 DATA 4,82,66,0,0,0,0,0,0,-20000,0,0,0,7,3,73
55 DATA 0,66,87,77,0,0,20000,2500,0,0,0,0,0,34,6,3,13
56 DATA 0,98,87,49,0,5000,10000,600,3000,9000,27000,40000,50000,14,5,3,12
57 DATA 3,77,71,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,3,63
58 DATA 0,98,87,50,0,5000,10000,600,3000,9000,27000,40000,50000,15,3,3,12
59 DATA 0,98,87,51,0,5000,12000,800,4000,10000,30000,45000,60000,16,2,3,12
60 DATA 5,71,71,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,3,19
61 DATA 0,77,87,49,0,10000,14000,1000,5000,15000,45000,62500,75000,17,1,4,8
62 DATA 0,89,66,69,0,0,15000,400,0,0,0,0,0,38,1,5,20
63 DATA 0,77,87,50,0,10000,14000,1000,5000,15000,45000,62500,75000,18,1,6,8
64 DATA 0,77,87,51,0,10000,16000,1200,6000,18000,50000,70000,90000,19,1,7,8
65 DATA 0,66,87,76,0,0,20000,2500,0,0,0,0,0,35,1,8,13
66 DATA 0,82,89,49,0,10000,18000,1400,7000,20000,55000,75000,95000,20,1,9,7
67 DATA 3,98,71,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,10,21
68 DATA 0,82,89,50,0,10000,18000,1400,7000,20000,55000,75000,95000,21,1,11,7
69 DATA 0,82,89,51,0,10000,20000,1600,8000,22000,60000,80000,100000,22,1,12,7
70 DATA 6,82,71,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,13,71
71 DATA 0,82,66,49,0,15000,22000,1800,9000,25000,70000,87500,105000,23,2,13,9
72 DATA 3,77,71,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,13,63
73 DATA 0,82,66,50,0,15000,22000,1800,9000,25000,70000,87500,105000,24,4,13,9
74 DATA 0,82,66,51,0,15000,24000,2000,10000,30000,75000,92500,110000,25,5,13,9
75 DATA 0,66,87,78,0,0,20000,2500,0,0,0,0,0,36,6,13,13
76 DATA 0,89,66,49,0,15000,26000,2200,11000,33000,80000,97500,115000,26,7,13,12
77 DATA 0,89,66,50,0,15000,26000,2200,11000,33000,80000,97500,115000,27,8,13,12
78 DATA 0,87,98,67,0,0,15000,400,0,0,0,0,0,39,9,13,14
79 DATA 0,89,66,51,0,15000,28000,2400,12000,36000,85000,102500,120000,28,10,13
80 DATA 12,7,66,98,0,0,0,0,0,0,0,0,0,11,13,80,0
81 DATA 66,71,49,0,20000,30000,2600,13000,39000,90000,110500,127500,29,11,12,10
82 DATA 0,66,71,50,0,20000,30000,2600,13000,39000,90000,110500,127500,30,11,11
83 DATA 10,3,98,71,0,0,0,0,0,0,0,0,0,11,10,21
84 DATA 0,66,71,51,0,20000,32000,2800,15000,45000,100000,120000,140000,31,11,9
85 DATA 10,0,66,87,83,0,0,20000,2500,0,0,0,0,0,37,11,8,13
86 DATA 3,77,71,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,11,7,63
87 DATA 0,98,89,49,0,20000,35000,3500,17500,50000,110000,130000,150000,32,11,6
88 DATA 11,4,82,66,0,0,0,0,0,0,-10000,0,0,0,11,5,84
89 DATA 0,98,89,50,0,20000,40000,5000,20000,60000,140000,170000,200000,33,11,4
90 DATA 11,8,82,87,0,0,0,0,20000,0,0,0,0,0,0,11,3,68
91 DATA " BELLEVILLE "," COMMUNAUTE ","  LECOURBE   "," IMPOSITION "
92 DATA "MONTPARNASSE"," VAUGIRARD  ","   CHANCE    "," COURCELLES "
93 DATA " REPUBLIQUE ","   VISITE   ","LA VILLETTE ","ELECTRICITE "
94 DATA "  NEUILLY   ","  PARADIS   ","    LYON     ","   MOZART   "
95 DATA " COMMUNAUTE ","SAINT-MICHEL","  PIGALLE    ","PARC GRATUIT"
96 DATA "  MATIGNON  ","   CHANCE   ","MALESHERBES ","HENRI-MARTIN"
97 DATA "GARE DU NORD","SAINT-HONORE"," LA BOURSE   ","CIE DES EAUX"
98 DATA " LA FAYETTE ","-> EN PRISON","  BRETEUIL   ","  AV. FOCH  "
99 DATA " COMMUNAUTE "," CAPUCINES  ","SAINT-LAZARE","   CHANCE   "
100 DATA "CH. ELYSEES ","TAXE DE LUXE","R.DE LA PAIX","CASE DEPART "
101 FOR I=1 TO 40:FOR J=1 TO 17:READ T(I,J):NEXT J:NEXT I
102 FOR I=1 TO 40:READ T$(I):NEXT:RESTORE 447
103 FOR I=1 TO 7:READ PLU1$(I),PLU2$(I),PLU(I):NEXT I
```

```
104 FOR I=1 TO 7:READ MIN1$(I),MIN2$(I),MIN(I):NEXT I
105 FOR I=1 TO 7:READ DEP1$(I),DEP2$(I),DER(I):NEXT I
106 J=2
107 RANDOMIZE RD
108 E$=CHR$(20):G$=CHR$(14)
109 CALL CHAR(3,"0101010101010101"):CALL CHAR(4,"00000000000000FF")
110 CALL CHAR(5,"8181818181818181"):CALL CHAR(6,"AA55AA55AA55AA55")
111 CALL CHAR(7,"81818181AA55AA55AA"):CALL CHAR(8,"81818181FFFFFFFF")
112 CALL CHAR(9,"FFFFFFFFFFFFFFFF"):CALL CHAR(10,"AA55AA55AA81818181")
113 CALL CHAR(11,"FFFFFFFF81818181"):CALL CHAR(12,"AA55AA55AA55AA55")
114 CALL CHAR(13,"000023247C24000000FF"):CALL CHAR(14,"003E88FEFE860606000")
115 CALL CHAR(18,"000000FFFFFFFFFF"):CALL CHAR(19,"0000001F1F1F1F1F")
116 CALL CHAR(20,"0018183C7E7E7E3C1800"):CALL CHAR(21,"000000003C3C3C000000")
117 CALL CHAR(31,"0018183C5A9918244281"):CALL CHAR(22,"00000000181800000000")
118 CALL CHAR(23,"00606000000000060600"):CALL CHAR(24,"00606000181800060600")
119 CALL CHAR(25,"00666600000000666600"):CALL CHAR(26,"00666600181800666600")
120 CALL CHAR(27,"00666600666600666600"):CALL CHAR(33,"FF80BFA0A0B8A0A0A080")
121 CALL CHAR(34,"8080808080808080"):CALL CHAR(35,"80808080808080FF")
122 CALL CHAR(36,"FF00000000000000"):CALL CHAR(37,"00000000000000FF")
123 CALL CHAR(38,"FF01010101010101"):CALL CHAR(39,"0101010101010101")
124 CALL CHAR(40,"0139454545454539 01FF"):CALL CHAR(41,"C3C3C3C3FFFFC3C3C3C3")
125 BON$=CHR$(31)
126 H1$(1)=CHR$(22):H1$(2)=CHR$(23):H1$(3)=CHR$(24):H1$(4)=CHR$(25)
127 CUC$(1)="R":CUC$(2)="b":CUF$(1)="B":CUF$(2)="W"
128 M1$(1)=CHR$(22):M1$(2)=CHR$(23):M1$(3)=CHR$(24):M1$(4)=CHR$(41)
129 M1$(5)=CHR$(26)
130 H1$(5)=CHR$(26):H1$(6)=CHR$(27)
131 H2$(1)=CHR$(22):H2$(2)=CHR$(23):H2$(3)=CHR$(24):H2$(4)=CHR$(25)
132 H2$(5)=CHR$(26):H2$(6)=CHR$(27)
133 CALL COLOR("ORRL"):LOCATE (21,6)
134 PRINT "MMAANNEETTTTEESS  ''OO//NN''":PGN$=KEY$:IF PGN$="O"THEN PGN=1
135 IF PGN$<>"O"AND PGN$<>"N"THEN 133
136 CLS "WBB":CALL COLOR("1GG")
137 FOR I=2 TO 10:LOCATE (I,4):PRINT RPT$(" ",9):NEXT I
138 CALL COLOR("1BG"):LOCATE (2,12):PRINT CHR$(38):LOCATE (10,4):PRINT CHR$(35)
139 LOCATE (2,4):PRINT CHR$(33)
140 LOCATE (3,5):PRINT "R"
141 LOCATE (4,6):PRINT "I"
142 LOCATE (5,7):PRINT "C"
143 LOCATE (6,8):PRINT "K"
144 LOCATE (7,9):PRINT "I"
145 LOCATE (8,10):PRINT "M"
146 LOCATE (9,11):PRINT "M"
147 LOCATE (10,12):PRINT CHR$(40)
148 GOSUB 265
149 CALL COLOR("1MM")
150 FOR I=13 TO 15:LOCATE (I,12):PRINT RPT$(" ",28):NEXT I
151 FOR I=17 TO 19:LOCATE (I,12):PRINT RPT$(" ",28):NEXT I
152 CALL COLOR("1BG")
153 FOR I=4 TO 12:LOCATE (1,I)::PRINT CHR$(3):LOCATE (11,I):PRINT CHR$(3)
154 NEXT I
155 FOR I=1 TO 11:LOCATE (I,2):PRINT CHR$(4)&CHR$(4):LOCATE (I,13)
156 PRINT CHR$(4)&CHR$(4):NEXT I
157 FOR I=5 TO 11:LOCATE (2,I):PRINT CHR$(36):LOCATE (10,I):PRINT CHR$(37)
158 NEXT I
159 FOR I=3 TO 9:LOCATE (I,4)::PRINT CHR$(34):LOCATE (I,12):PRINT CHR$(39)
160 NEXT I
161 FOR I=1 TO 40:CALL COLOR("1"&CHR$(T(I,2))&"G"):LOCATE (T(I,15),T(I,16))
162 PRINT CHR$(T(I,17)):NEXT I
163 J=-J+3
164 IF PR(2)=0 AND PR(1)=0 THEN CALL COLOR("ORR"):LOCATE (1,3):PRINT " "
165 IF PR(J)<>0 THEN PR(J)=PR(J)-1
166 IF PR(J)<>0 THEN J=(-J+3)
167 IF DOUB=2 THEN J=-J+3:DOUB=0
168 CALL COLOR("ObC")
169 FOR I=1 TO 11:LOCATE (I,16):PRINT RPT$(" ",12):NEXT I
170 CALL COLOR("ORR")
171 FOR I=13 TO 15:LOCATE (I,2):PRINT RPT$(" ",9):NEXT I
172 CALL COLOR("Obb")
173 FOR I=17 TO 19:LOCATE (I,2):PRINT RPT$(" ",9):NEXT I
174 CALL COLOR("OYY")
```

```
175 FOR I=1 TO 5:LOCATE (I,29):PRINT RPT$(" ",11):NEXT I
176 FOR I=7 TO 11:LOCATE (I,29):PRINT RPT$(" ",11):NEXT I
177 IF CJ(1)<0 OR CJ(2)<0 THEN CLS "BGG":CALL COLOR("OBG")
178 IF CJ(1)<0 THEN CLS "Wbb":LOCATE (12,10):PRINT "Faillite du JOUEUR 1":RUN
179 IF CJ(2)<0 THEN CLS "BRR":LOCATE (12,10):PRINT "Faillite du JOUEUR 2":RUN
180 IF CJ(J)>9.9E+07 THEN CJ(J)=9.9E+07
181 CALL COLOR("OWb"):LOCATE (17,3):PRINT "JOUEUR 2":LOCATE (19,2)
182 PRINT INT(CJ(2)):CALL COLOR("OWR"):LOCATE (13,3):PRINT "JOUEUR 1"
183 LOCATE (15,2):PRINT INT(CJ(1)):FOR I=1 TO J:CALL SPEECH("L,"&FLI$):PAUSE .3
184 NEXT I:CALL COLOR("OBY"):LOCATE (8,30):PRINT "JOUEUR";J:LOCATE (9,30)
185 PRINT "CARTE(*)":LOCATE (10,30):PRINT "DES  (#)"
186 CALL COLOR("OYB"):LOCATE (20,23):PRINT " * "
187 IF (1-J*PGN)THEN CALL KEY1(ART,TST) ELSE CALL KEY2(ART,TST)
188 IF TST=0 THEN GOTO 187
189 IF ART=42 THEN GOSUB 290
190 IF ART=35 THEN GOTO 194
191 IF ART<>87 THEN 187
192 HH$=KEY$:H1=VAL(HH$):HH$=KEY$:H2=VAL(HH$):CALL COLOR("1WR"):GOTO 201
193 GOTO 187
194 PAUSE .4
195 CALL COLOR("1WR")
196 H1=INTRND(6):H2=INTRND(6)
197 CALL SPEECH("L,"&"0D7C0102BAB602FC")
198 LOCATE (8,6):PRINT H1$(H1):LOCATE (4,10):PRINT H2$(H2)
199 IF (1-J*PGN)THEN CALL KEY1(ARD,TSF) ELSE CALL KEY2(ARD,TSF)
200 IF ARD<>35 THEN GOTO 196
201 INDIC=0
202 LOCATE (T(W(J),15),T(W(J),16))
203 CALL COLOR("1"&CHR$(T(W(J),2))&"G")
204 PRINT CHR$(T(W(J),17))
205 W(J)=W(J)+(H1+H2):IF W(J)>40 THEN W(J)=W(J)-40:CJ(J)=CJ(J)+20000
206 A=W(J)
207 IF H1=H2 THEN DOUB=2
208 GOSUB 372
209 GOSUB 224
210 IF A=30 THEN GOSUB 440:GOTO 163
211 IF T(A,1)=3 THEN GOSUB 412:IF INDIC=1 THEN 201 ELSE GOTO 163
212 IF T(A,1)<>0 AND A=28 THEN GOSUB 394:GOTO 163
213 IF T(A,1)<>0 AND A=12 THEN GOSUB 394:GOTO 163
214 IF T(A,1)<>0 AND T(A,17)=13 THEN GOSUB 375:GOTO 163
215 IF T(A,1)=J AND T(A,5)<5 THEN GOSUB 278:GOTO 163
216 IF T(A,1)=J THEN GOSUB 306:GOTO 163
217 IF T(A,7)<>0 AND T(A,1)=0 THEN GOSUB 254:GOTO 163
218 IF T(A,7)<>0 AND T(A,1)<>0 AND T(A,1)<>J THEN GOSUB 337:GOTO 163
219 IF T(A,1)=8 THEN GOSUB 346:GOTO 163
220 IF T(A,1)=4 THEN GOSUB 350:GOTO 163
221 IF T(A,1)=5 THEN GOSUB 354:GOTO 163
222 IF T(A,1)=6 THEN GOSUB 361:GOTO 163
223 GOTO 163
224 CALL COLOR("OCC")
225 FOR I=1 TO 11:LOCATE (I,16):PRINT RPT$(" ",12):NEXT I
226 CALL COLOR("O"&CHR$(T(A,2))&CHR$(T(A,3)))
227 LOCATE (1,16):PRINT RPT$(CHR$(12),12)
228 LOCATE (2,16):PRINT RPT$(CHR$(12),12)
229 CALL COLOR("OBC")
230 CALL COLOR("OBC"):LOCATE (3,16):PRINT T$(A)
231 IF A=12 OR A=28 THEN GOSUB 246
232 IF T(A,17)=13 THEN GOSUB 239:RETURN
233 IF T(A,13)<>0 THEN 234 ELSE RETURN
234 LOCATE (4,18):PRINT "F";T(A,7):LOCATE (5,16):PRINT "  loyers"
235 LOCATE (6,21):PRINT T(A,8):LOCATE (7,17):PRINT "1 M";T(A,9)
236 LOCATE (8,17):PRINT "2 M";T(A,10):LOCATE (9,17):PRINT "3 M";T(A,11)
237 LOCATE (10,17):PRINT "4 M";T(A,12):LOCATE (11,17):PRINT "Hot";T(A,13)
238 RETURN
239 LOCATE (4,18):PRINT "F";T(A,7)
240 LOCATE (6,20):PRINT "GARES"
241 LOCATE (7,17):PRINT "1 G";T(A,8)
242 LOCATE (8,17):PRINT "2 G";T(A,8)*2
243 LOCATE (9,17):PRINT "3 G";T(A,8)*4
244 LOCATE (10,17):PRINT "4 G";T(A,8)*8
245 RETURN
```

```
246 LOCATE (4,18):PRINT "F";T(A,7)
247 LOCATE (6,16):PRINT " Montant du"
248 LOCATE (7,16):PRINT "   LOYER"
249 LOCATE (8,16):PRINT "400 F * DES":LOCATE (9,16):PRINT "Si un joueur"
250 LOCATE (10,16):PRINT "Possede  + "
251 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (10,24):PRINT CHR$(20)
252 CALL COLOR("1bW"):LOCATE (10,26):PRINT CHR$(14)
253 CALL COLOR("OBC"):LOCATE (11,16):PRINT "800F * DES":RETURN
254 CALL COLOR("OBY"):LOCATE (1,29):PRINT "   vous"
255 LOCATE (2,29):PRINT " achetez ?"
256 LOCATE (4,29):PRINT "*=OUI #=NON"
257 IF (1-J*PGN)THEN CALL KEY1(AC,TS) ELSE CALL KEY2(AC,TS)
258 IF TS=0 THEN 257
259 IF AC<>42 AND AC<>35 THEN 257
260 IF AC=42 THEN T(A,1)=J:CJ(J)=CJ(J)-T(A,7)
261 IF AC=42 THEN LOCATE ((4*J)+10,T(A,14))
262 IF AC=42 THEN CALL COLOR("0"&CHR$(T(A,2))&CHR$(T(A,3)))
263 IF AC=42 THEN PRINT CHR$(T(A,4))
264 RETURN
265 CALL COLOR("OBW"):LOCATE (21,2):PRINT "TERRAINS->"
266 CALL COLOR("OBb"):LOCATE (21,12):PRINT CHR$(12)&CHR$(12)
267 CALL COLOR("OWb"):LOCATE (21,14):PRINT CHR$(12)&CHR$(12)&CHR$(12)
268 CALL COLOR("OMM"):LOCATE (21,17):PRINT CHR$(12)&CHR$(12)&CHR$(12)
269 CALL COLOR("ORY"):LOCATE (21,20):PRINT CHR$(12)&CHR$(12)&CHR$(12)
270 CALL COLOR("ORR"):LOCATE (21,23):PRINT CHR$(12)&CHR$(12)&CHR$(12)
271 CALL COLOR("OYY"):LOCATE (21,26):PRINT CHR$(12)&CHR$(12)&CHR$(12)
272 CALL COLOR("OGB"):LOCATE (21,29):PRINT CHR$(12)&CHR$(12)&CHR$(12)
273 CALL COLOR("Obb"):LOCATE (21,32):PRINT CHR$(12)&CHR$(12)
274 CALL COLOR("OBW"):LOCATE (21,34):PRINT "MLNS"
275 CALL COLOR("1YR"):LOCATE (21,38):PRINT CHR$(20)
276 CALL COLOR("1Wb"):LOCATE (21,39):PRINT CHR$(14)
277 RETURN
278 CALL COLOR("OBY"):LOCATE (1,29):PRINT "   vous"
279 LOCATE (2,29):PRINT "construisez"
280 LOCATE (4,29):PRINT "*=OUI #=NON"
281 IF (1-J*PGN)THEN CALL KEY1(AC,TS) ELSE CALL KEY2(AC,TS)
282 IF TS=0 THEN GOTO 281
283 IF AC<>42 AND AC<>35 THEN GOTO 281
284 IF AC=42 THEN T(A,5)=T(A,5)+1:CJ(J)=CJ(J)-T(A,6)
285 IF AC=35 THEN GOSUB 306:RETURN
286 IF AC=42 THEN LOCATE ((4*J)+11,T(A,14))
287 IF AC=42 THEN CALL COLOR("1YM")
288 PRINT M1$(T(A,5))
289 RETURN
290 DR=24
291 IF (1-J*PGN)THEN CALL KEY1(DEP,TEP) ELSE CALL KEY2(DEP,TEP)
292 IF TEP=0 THEN GOTO 291
293 IF DEP=35 THEN ART=35:GOSUB 304:RETURN
294 IF DEP=32 THEN GOSUB 299
295 IF DEP=129 THEN DR=DR+1:IF DR>39 THEN GOSUB 304:DR=12:GOSUB 265
296 IF DEP=131 THEN DR=DR-1:IF DR<12 THEN GOSUB 304:DR=39:GOSUB 265
297 CALL COLOR("ORB"):LOCATE (20,DR-1):PRINT " * "
298 GOTO 291
299 FOR I=1 TO 40
300 IF DR=T(I,14)THEN A=I
301 NEXT I
302 GOSUB 224
303 RETURN
304 LOCATE (20,1):PRINT RPT$(" ",40)
305 RETURN
306 PAUSE .3:CALL COLOR("OBY"):LOCATE (1,29):PRINT "Voulez_vous"
307 LOCATE (2,29):PRINT "   vendre ?"
308 LOCATE (4,29):PRINT "*=OUI #=NON"
309 IF (1-J*GN)THEN CALL KEY1(AC,TS) ELSE CALL KEY2(AC,TS)
310 IF TS=0 THEN GOTO 309
311 IF AC<>42 AND AC<>35 THEN GOTO 309
312 IF AC=35 THEN RETURN
313 IF AC<>42 OR T(A,5)<>0 THEN 316
314 CJ(J)=CJ(J)+(T(A,7)/2):T(A,1)=0:LOCATE ((4*J)+10,T(A,14))
315 CALL COLOR("OMM"):PRINT " ":RETURN
316 IF AC<>42 OR T(A,5)<>1 THEN 319
```

```
317 CJ(J)=CJ(J)+(T(A,6)/2):LOCATE ((4*J)+11,T(A,14)):CALL COLOR("OMM"):PRINT " "
318 T(A,5)=0:RETURN
319 CALL COLOR("OBY"):LOCATE (1,29):PRINT "Nombre de  "
320 LOCATE (2,29):PRINT "maisons a  "
321 LOCATE (3,29):PRINT "VENDRE ?  "
322 LOCATE (4,29):PRINT "           "
323 LOCATE (4,33):PRINT CHR$(12)
324 PAUSE .3
325 IF (1-J*PGN)THEN CALL KEY1(UC,US) ELSE CALL KEY2(UC,US)
326 IF US=0 THEN GOTO 325
327 IF UC<48 OR UC>53 THEN 325
328 LOCATE (4,33):PRINT CHR$(UC)
329 UC$=CHR$(UC):NC=VAL(UC$)
330 IF NC=0 THEN RETURN
331 IF NC>T(A,5)THEN 323
332 CJ(J)=CJ(J)+(NC*(T(A,6)/2))
333 LOCATE ((4*J)+11,T(A,14)):CALL COLOR("1WM"):PRINT M1$(T(A,5))
334 T(A,5)=T(A,5)-NC
335 IF T(A,5)=0 THEN LOCATE ((4*J)+11,T(A,14)):CALL COLOR("OMM"):PRINT " "
336 RETURN
337 CJ(J)=CJ(J)-T(A,8+T(A,5))
338 CJ(-J+3)=CJ(-J+3)+T(A,8+T(A,5))
339 CALL COLOR("ORY")
340 LOCATE (2,29):PRINT "Vous payez"
341 LOCATE (3,29):PRINT "le montant"
342 LOCATE (4,29):PRINT "du loyer :"
343 LOCATE (5,29):PRINT "F";T(A,8+T(A,5))
344 FOR I=1 TO 8:CALL SPEECH("L,"&"0D7C3456BAB602FC"):PAUSE .3:NEXT I
345 RETURN
346 CJ(J)=CJ(J)+40000:LOCATE (6,18):CALL COLOR("1RCF"):PRINT "F 40000"
347 LOCATE (8,17):CALL COLOR("1bCL"):PRINT "BBRRAAVVOO"
348 FOR I=1 TO 15:PAUSE .1:CALL SPEECH("L,"&"0D7C1234BAB602FC"):NEXT I
349 RETURN
350 CJ(J)=CJ(J)-15000:LOCATE (6,18):CALL COLOR("1BCF"):PRINT "F -15000"
351 LOCATE (8,17):CALL COLOR("1BC"):PRINT "IMPOSITION"
352 FOR I=1 TO 10:PAUSE .1:CALL SPEECH("L,"&"0D7C4321BAB602FC"):NEXT I
353 RETURN
354 CJ(J)=CJ(J)+15000:LOCATE (6,18):CALL COLOR("1RCF"):PRINT "F +15000"
355 LOCATE (8,17):CALL COLOR("1bC"):PRINT " OFFERT  "
356 LOCATE (9,17):CALL COLOR("1bC"):PRINT "   par    "
357 LOCATE (10,17):CALL COLOR("1MCHF"):PRINT "   TILT   "
358 LOCATE (11,17):PRINT "   TILT   "
359 FOR I=1 TO 15:PAUSE .6:CALL SPEECH("L,"&"0D7C90ABBAB602FC"):NEXT I
360 RETURN
361 CJ(J)=CJ(J)+(CJ(J)/10)
362 LOCATE (4,17):CALL COLOR("OBC"):PRINT " DON DE L'"
363 LOCATE (5,16):CALL COLOR("OWBLF"):PRINT "AAUUTTEEUURR"
364 CALL COLOR("OBC"):LOCATE (6,17):PRINT "   du     "
365 LOCATE (7,17):PRINT "PROGRAMME "
366 CALL COLOR("ORCHL"):LOCATE (8,17):PRINT "  1100%%  "
367 LOCATE (9,17):PRINT "  1100%%  "
368 CALL COLOR("OBC"):LOCATE (10,17):PRINT " de votre "
369 CALL COLOR("OBC"):LOCATE (11,17):PRINT " CAPITAL. "
370 FOR I=1 TO 15:PAUSE .6:CALL SPEECH("L,"&"0D7CC73DBAB602FC"):NEXT I
371 RETURN
372 LOCATE (T(A,15),T(A,16)):CALL COLOR("1"&CUC$(J)&CUF$(J))
373 PRINT BON$
374 RETURN
375 IF T(A,1)=J THEN 376 ELSE GOTO 383
376 CALL COLOR("OMY")
377 LOCATE (2,29):PRINT "  Vous la"
378 LOCATE (3,29):PRINT " possedez "
379 LOCATE (4,29):PRINT "A VIE....!!"
380 LOCATE (5,29):PRINT "***REPOS***"
381 FOR I=1 TO 6:PAUSE .5:CALL SPEECH("L,"&"0D7CBBE4BAB602FC"):NEXT I
382 RETURN
383 GAR=0:CALL COLOR("OMY"):FOR I=5 TO 35 STEP 10
384 IF T(I,1)=(-J+3)THEN GAR=GAR+1
385 NEXT:EX=2^(GAR-1)
386 CJ(J)=CJ(J)-(2500*EX)
387 CJ(-J+3)=CJ(-J+3)+(2500*EX)
```

```
388 LOCATE (2,29):PRINT GAR;" GARE AU"
389 LOCATE (3,29):PRINT "JOUEUR";(-J+3)
390 LOCATE (4,29):PRINT "Vous payez:"
391 LOCATE (5,29):PRINT "F";2500*EX
392 FOR I=1 TO 6:PAUSE .6:CALL SPEECH("L,"&"0D7C267EBAB602FC"):NEXT I
393 RETURN
394 IF T(A,1)<>J THEN 402
395 CALL COLOR("0bY")
396 LOCATE (2,29):PRINT "  Vous la"
397 LOCATE (3,29):PRINT " possedez"
398 LOCATE (4,29):PRINT "A VIE...!!"
399 LOCATE (5,29):PRINT "***REPOS***"
400 FOR I=1 TO 6:PAUSE .6:CALL SPEECH("L,"&"0D7C5E5EBAB602FC"):NEXT I
401 RETURN
402 IF T(12,1)=(-J+3)AND T(28,1)=(-J+3)THEN COEF=2
403 IF T(A,1)<>T(12,1)AND T(28,1)=(-J+3)THEN COEF=1
404 IF T(A,1)<>T(28,1)AND T(12,1)=(-J+3)THEN COEF=1
405 CJ(J)=CJ(J)-(((H1+H2)*COEF)*400)
406 CALL COLOR("0bY")
407 LOCATE (2,29):PRINT "Vous payez":LOCATE (3,29):PRINT "le montant"
408 LOCATE (4,29):PRINT "des....DES"
409 LOCATE (5,29):PRINT "F";(((H1+H2)*COEF)*400)
410 FOR I=1 TO 6:PAUSE .6:CALL SPEECH("L,"&"0D7CD457BAB602FC"):NEXT I
411 RETURN
412 HCC=INTRND(3)
413 IF HCC=1 THEN GOTO 414 ELSE GOTO 422
414 H=INTRND(7):CALL COLOR("0bC")
415 LOCATE (5,16):PRINT PLU1$(H)
416 LOCATE (6,16):PRINT PLU2$(H)
417 LOCATE (7,17):PRINT "*RECEVEZ*"
418 LOCATE (9,18):PRINT "F";PLU(H)
419 CJ(J)=CJ(J)+PLU(H)
420 FOR I=1 TO 10:PAUSE .4:CALL SPEECH("L,"&"0D7CF473BAB602FC"):NEXT I
421 RETURN
422 IF HCC=2 THEN GOTO 423 ELSE GOTO 431
423 H=INTRND(7):CALL COLOR("0bC")
424 LOCATE (5,16):PRINT MIN1$(H)
425 LOCATE (6,16):PRINT MIN2$(H)
426 LOCATE (7,18):PRINT "*DONNEZ*"
427 LOCATE (9,18):PRINT "F";MIN(H)
428 CJ(J)=CJ(J)-MIN(H)
429 FOR I=1 TO 8:PAUSE .4:CALL SPEECH("L,"&"0D7C6666BAB602FC"):NEXT I
430 RETURN
431 IF A<4 OR A>36 THEN GOTO 412
432 H=INTRND(7):CALL COLOR("0RCF")
433 LOCATE (5,16):PRINT DEP1$(H)
434 LOCATE (6,16):PRINT DEP2$(H)
435 FOR I=1 TO 10:PAUSE .4:CALL SPEECH("L,"&"0D7C6666BAB602FC"):NEXT I
436 IF DER(H)=25 THEN H1=-3:H2=0:INDIC=1:RETURN
437 IF DER(H)=26 THEN H1=+3:H2=0:INDIC=1:RETURN
438 H2=DER(H):H1=-W(J)
439 INDIC=1:RETURN
440 LOCATE (1,3):CALL COLOR("1"&CUC$(J)&CUF$(J)):PRINT BON$
441 LOCATE (11,13):CALL COLOR("0BG"):PRINT "P"
442 CALL COLOR("0BC")
443 LOCATE (6,16):PRINT "VOUS PASSEZ"
444 LOCATE (8,16):PRINT " 3  TOURS"
445 FOR I=1 TO 15:PAUSE .05:CALL SPEECH("L,"&"0D7C7DE3BAB602FC"):NEXT I
446 PR(J)=3:W(J)=10:DOUB=0:RETURN
447 DATA " CHAMPION A"," ECHECOLOR",5000," Erreur de"," la banque",20000
448 DATA POLICHINELLE,SECOND PRIX,12000,TOUR D'HANOI,PREMIER PRIX,15000
449 DATA " VOUS LISEZ","   TILT",25000
450 DATA LE GOLPHABET,No 1 D'OPEN,15000,"VOUS GAGNEZ"," MNEMOLOGIK",9000
451 DATA VOUS PERDEZ,"AVEC MIDWAY",15000
452 DATA "EXELMEMOIR",VOUS COUTE,5000,VOUS CHANGEZ,D'ORDINATEUR,40000
453 DATA " ABONNEMENT","  A  TILT",9000,"ACHAT JEU DE","DES *10 000*",10000
454 DATA VOUS ACHETEZ,POLICHINELLE,5000,VOUS OFFREZ,TOURS HANOI,7500
455 DATA EN PRISON-->,Desole...,30,RENDEZ-VOUS,"r.DE LA PAIX",39
456 DATA On y va vite," a PIGALLE",19,RECULEZ DE,"TROIS CASES",25
457 DATA RENDEZ-VOUS,GARE DE LYON,15,AVANCEZ DE,"TROIS CASES",26
458 DATA ALLEZ SUR LA," CASE DEPART",40
```

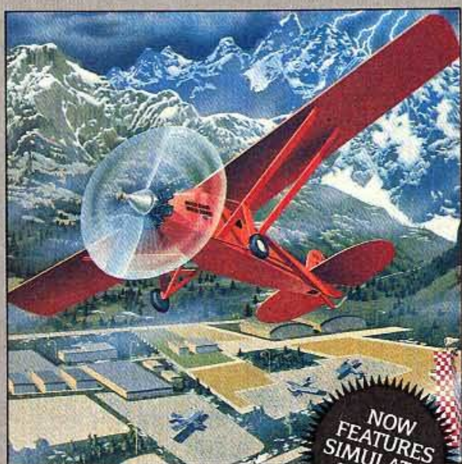
Préparez-v

CES SIMULATIONS DE

MICROPROSE SOFTWARE est spécialisé dans la création de logiciels de simulation d'un réalisme tel qu'ils vous placent dans des situations proches de la réalité.
Que ce soit en pilotant un avion-courrier de 1930 à travers les montagnes du Colorado dans Solo Flight ou en commandant les Forces alliées en Europe pendant la Deuxième Guerre Mondiale dans Crusade in Europe, vous savez que vous aurez de longues heures de divertissement avec les logiciels de simulation de Microprose.
Nous espérons que vous aurez autant de plaisir à utiliser ces simulations que nous en avons eu à les développer et nous souhaitons pouvoir continuer longtemps à vous en apporter.
Bonne chance et amusez-vous bien!
Major Bill Stealey



Solo FLIGHT





DEUXIÈME ÉDITION

Nouveau: Synthèse de parole (en anglais)

La deuxième édition du fameux simulateur de vol tant apprécié.

—Solo Flight est un jeu fantastique—
Power Play

—Un must pour les amateurs de simulateurs de vol et les passionnés des jeux d'Arcade— *Commodore User*

—Ces nouvelles fonctions et la vue du cockpit améliorée font de ce simulateur de vol un des meilleurs logiciels du marché—
ZZAP 64

Decision in the Desert

CETTE FOIS C'EST VOUS QUI COMMANDEZ!

Ce logiciel "Decision in the Desert" vous place au commandement de plusieurs des grandes batailles de la Deuxième Guerre Mondiale. La particularité de "Decision in the Desert" est de simuler une action réelle en accéléré, comprenant des graphiques animés, des déplacements d'unités intelligentes, des cartes d'actions stratégiques et des appareillages d'intelligence artificielle informatisés.





—Un très bon jeu de simulation de stratégie

—Le meilleur jeu de stratégie auquel j'ai joué— *Popular Computing Weekly*

—Un jeu vraiment excellent qui utilise de façon astucieuse les graphiques, les effets sonores et les défilements d'écran—
Commodore User

MICRO PROSE
LE SPÉCIALISTE MONDIAL DU LOGICIEL DE SIMULATION

*Major Bill Stealey, U.S.A.F. Reserve, President of MicroProse

U.S. Gold France (S.A.R.L.) B.P.3, Zac de Mousquette 06740 Châteauneuf de Grasse.

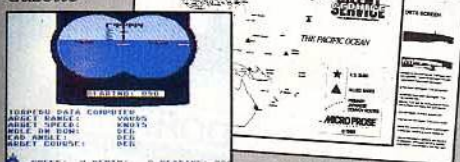
ous a l'action

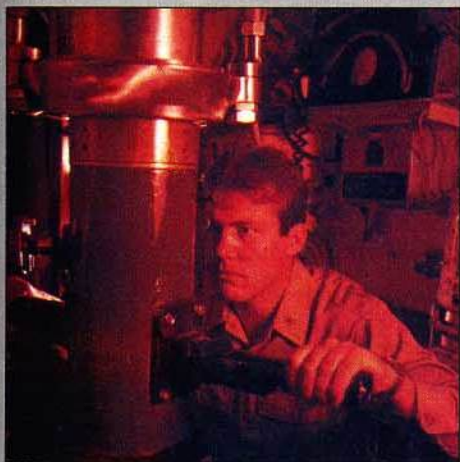
PASSENT LA REALITE

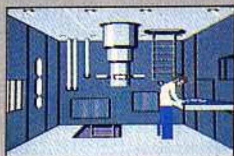
SILENT SERVICE

—La première simulation authentique de sous-marins. Une action captivante, des stratégies fabuleuses, des graphiques très détaillés et une simulation très réaliste d'un sous-marin pendant la Deuxième Guerre Mondiale dans le Pacifique sud—en un mot : Excellent.— *ZZAP 64*

—La qualité des graphiques et l'attention particulière apportée aux détails font de SILENT SERVICE un jeu fascinant qui ne vous lassera jamais.— *Computer Gazette*







—Sid Meier et son équipe d'experts de simulation chez Microprose se sont surpassés avec SILENT SERVICE. Une simulation de sous-marins en action dans le Pacifique pendant la Deuxième Guerre Mondiale. En tant que Commandant de bord du sous-marin vous pouvez presque sentir l'odeur du diesel et sentir le sol tanguer sous vos pieds— *Antic*

AcroJet

Serrez bien votre harnais de sécurité!

Préparez-vous à l'expérience de votre vie avec ACROJET, votre jet personnel.

Acrojet simule le BD5-J. Un jet monoplace, volant à plus de 300km/h spécialement conçu pour l'acrobatie.

Acrojet utilise des graphiques en 3 dimensions, des instruments de mesure hypersophistiqués et fait preuve d'un temps de réponse exceptionnellement court qui lui permet de réaliser des manoeuvres inimaginables sur d'autres jets. ACROJET fait partie de la même famille que le best-seller de Microprose : Solo Flight et permet au pilote



ayant maitrisé Solo Flight de pénétrer dans le monde des sensations fortes que crée le jet acrobatique.



CRUSADE IN EUROPE

DU JOUR J À LA BATAILLE DE BULGE



—Ce jeu est un bon achat, bien présenté, bien conçu et agréable à jouer— *Computer & Video Games*



—Ce jeu crée un nouveau standard de qualité grâce à son réalisme et à sa qualité de jeu. Microprose encore une fois produit un jeu qui ne lassera pas son utilisateur même après de nombreuses heures.— *Your Computer.*

	64 cass	64 disc	Atari cass	Atari disc	Atari ST disc	Amstrad cass	Amstrad disc	Spectrum
SOLO FLIGHT	●	●	●	●				
DECISION IN THE DESERT	●	●	●	●				
SILENT SERVICE	●	●	●	●	●	●	●	●
ACROJET	●	●				●	●	●
CRUSADE IN EUROPE	●	●	●	●				

MicroProse product is manufactured in the U.K. by U.S. Gold Limited, Unit 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

MICRO PROSE

LE SPÉCIALISTE MONDIAL DU LOGICIEL DE SIMULATION

VIDEOSHOP l'espace le plus



En cadeau 1 intégré T Maker IV Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
MSX II Sony HB 500 F	6990	1572	16	22,44	982
Sony HB 501F	1990	482	4	22,80	92
Lecteur de disquettes Sony 3 1/2	2990	770	6	22,80	180
Moniteur couleur Sony K × 14	6450	1326	15	22,44	876

MSX PHILIPS... c'est déjà aujourd'hui chez VIDEOSHOP

MSX II + Moniteur vert	5990	1176	14	22,80	786
MSX II + Moniteur couleur	7790	1247	20	22,44	1457
Unité centrale + Moniteur vert + Lecteur de disquettes	4490	923	10	22,80	433
Unité centrale + Moniteur couleur + Lecteur de disquettes	5990	1176	14	22,80	786

LES AUTRES MSX

Yamaha YIS 503 F	1990 F
Canon V20	790 F



Crédit immédiat et facilités de paiement

mensualités fixes :

400 F

crédit en baisse!

En cadeau sur 464 et 6128 4 Jeux + 1 Joystick sur PCW 5 disquettes 3"	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
CPC 464 monochrome	Nous consulter				
CPC 464 couleur					
CPC 6128 monochrome					
CPC 6128 couleur					
PCW 8256	5950	1136	14	22,80	786
Lecteur de disquettes DDI	1990	482	4	22,80	92
Lecteur de disquettes FD2 (8256)	1990	482	4	22,80	92
Imprimante DMP 2000	2290	423	5	22,80	133
Imprimante Epson Lx 80	2990	770	6	22,80	180
PCW 8512	7690	1147	20	22,44	1457

(1) Prix au 01.04.86 sous réserve de baisses éventuelles.
(2) TEG : Taux en vigueur au 1.04.86
Offres valables sous réserve de stock disponible.

offrez-vous



En cadeau 10 disquettes vierges Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
Atari 520 STF + Moniteur couleur	7990	1447	20	22,44	1457
Atari 1040 STFM	9990	2402	24	22,44	2012
Atari 1040 STFC	11990	2816	31	22,44	3226
Lecteur disq. 500 Ko SF 354	1990	482	4	22,80	92
Lecteur disq. 1 méga SF 314	2690	823	5	22,80	133
Moniteur monochrome SM 124	1990	482	4	22,80	92
Moniteur couleur SC 1224	3990	1084	8	22,80	294
Imprimante Citizen 120 D	2990	770	6	22,80	180
Atari 130 XE	1490	—	—	—	—
Lecteur de disquettes	1490	—	—	—	—
Imprimante matricielle	1490	—	—	—	—
Atari 130 XE + Lecteur 1050	2950	730	6	22,80	180
Atari 130 XE + Lecteur 1050 + Moniteur monochrome	3650	744	8	22,80	294
Atari 130 XE + Lecteur 1050 + Moniteur couleur	5450	1249	12	22,80	599



En cadeau 4 Jeux + 1 Joystick Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
C 64 + 1541 + 3 cartouches	3490	584	8	22,80	294
C 128	2990	770	6	22,80	180
Lecteur 1571	2990	770	6	22,80	180
C 128 D	5990	1176	14	22,80	786
Amiga	17500	7240	36	22,20	4140



En cadeau pour TO 9 1 souris Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
TO 9 + Moniteur monochrome	6990	1572	16	22,44	982
TO 9 + Moniteur couleur	8950	1875	22	22,44	1725
TO7.70 + Basic + Moniteur couleur	4490	923	10	22,80	433
TO7.70 + Basic + Lecteur cassettes + 2 jeux	3390	824	7	22,80	234
Pack MO5 (UC + Lecteur de cassettes + Crayon optique + 2 logiciels)	2490	623	5	22,80	133
Lecteur de disquettes	3250	684	7	22,80	234
Imprimante 80 colonnes	2950	384	7	22,80	234
Moniteur couleur Moniteur couleur haute résolution	2990	770	6	22,80	180
Extension MO5 + Jane	1990	482	4	22,80	92
Q.D.D. TO7.70 + 4 logiciels	990	—	—	—	—



En cadeau 5 disquettes 3" Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
Telestrat	3990	750	9	22,80	360
Lecteur disquettes Sedoric	2490	623	5	22,80	133
Oric Atmos + 3 logiciels	990	—	—	—	—

Les Atari ST

Patrice Desmedt aime les *Atari ST*. Amour-folie, amour-passion ? Pas seulement. Il possède dans sa besace des arguments chocs, qu'il n'hésite pas à assener à tous ceux qui tentent — les inconscients ! — de freiner son enthousiasme. Les voici, tempérés bien sûr par une objectivité toute journalistique.

Déjà, un *Micro star* sur le *ST* ! La rubrique consacrée aux valeurs sûres s'encanaillerait-elle en ouvrant tout grand ses voluptueuses colonnes ? Pas vraiment. L'ordinateur fétiche d'*Atari* (et de votre serviteur) mérite sa place. Son banc d'essai dans *Tilt* remonte au mois de septembre 1985. Bientôt un an. A l'époque, nous écrivions « *avec le* 520 ST, *Atari détruit un peu plus la barrière — en partie artificielle — qui existe entre familiaux et professionnels. Il est désormais possible de s'offrir un ordinateur très performant sans trop se ruiner. (...) Le* 520 ST *ne manque pas d'atouts, ce qui devrait lui assurer un bon démarrage commercial. (...) Atari joue un redoutable quitte ou double, mais il possède un bon atout dans sa manche.* » Depuis l'été dernier, les rebondissements concernant la machine et sa commercialisation n'ont pas manqué. Aujourd'hui, les *ST* sont disponibles dans de nombreux points de vente agréés, et le nombre des logiciels croît de semaine en semaine. Il était donc temps de s'arrêter de nouveau sur ce micro-ordinateur vedette.

Deux versions

Rappelons brièvement ses principales caractéristiques. Il existe en deux versions, le *520 STF* et le *1040 STFM*, tous deux avec un lecteur de disquettes 3,5 pouces intégré. Le premier offre 520 K de mémoire vive, et un lecteur 360 K formaté. Vendu 6 000 F sans moniteur mais avec le cordon péritel, il s'adresse au grand public, à un prix ultra-compétitif. Le *1040 STFM*, à l'orientation professionnelle, dispose d'un méga-octet de mémoire vive, d'un lecteur double face (720 K). Il est vendu avec un moniteur monochrome (10 000 F) ou couleur (12 000 F), et le langage MEMSOFT de la société du même nom, qui ouvre la porte à plusieurs logiciels professionnels réputés sur *PC*, et offre un merveilleux outil de programmation aux développeurs, à la fois puissant et facile d'emploi. Le *Méga-ST*, pas encore disponible, comprendra un disque dur 20 megas. Les impatients peuvent se procurer dès maintenant un disque dur 10 mégas, pour moins de 9 000 F.

En une petite année, le chemin parcouru est considérable. Les nombreuses alimentations extérieures ont fort heureusement disparu. A l'époque, nous avions poussé les hauts cris, et nous n'étions pas les seuls. Cet unique détail suffisait à fermer au *ST* le marché professionnel. Le mal est réparé, et les développeurs « pro » s'agitent beaucoup. Traitements de texte, gestionnaires de fichiers, tableurs, applications spécialisées naissent comme champignons après la pluie.

Le processeur principal est un Motorola 68 000 (donc un 16/32 bits), cadencé à 8 MHz. Un modèle éprouvé et performant, dont le succès est lié à celui du *Macintosh* d'Apple. Pour le seconder dans sa tâche, deux coprocesseurs, « Glue » et « Shifter ». Une technique déjà employée par Atari sur sa gamme 800. Les mémoires vives de base sont donc de 512 ou 1024 K, selon le modèle, extensibles à 4 méga-octets. Du très confortable, que l'on doit pourtant relativiser. La mise en mémoire morte du T.O.S. (Tramiel Operating System) n'est toujours pas réalisée, ce qui oblige à des chargements à partir de disquettes. Sur le *512*, une fois chargé T.O.S. (232 754 octets) et Basic, il ne reste plus grand-chose pour programmer. Atari France promet la mise en mémoire morte du T.O.S. avant la fin de l'année, ce qui « gonflerait » d'autant la machine.

Les points forts

Les capacités graphiques sont l'un des points forts du *ST*. 640 × 400 en monochrome, 640 × 200 en 4 couleurs et 320 × 200 en 16 couleurs, toujours parmi 512. Du très confortable. Il suffit pour s'en convaincre de jeter un œil à des jeux comme *Brattacas* ou *The Pawn*, ou aux créations du tandem de graphistes de Cococtet. Pour satisfaire les grincheux, les éternels critiqueurs, et pour sacrifier à l'inévitable comparaison, rappelons que l'*Amiga* affiche 32 couleurs en 320 × 400 et peut même, grâce à un truc de programmation, le mode « Hold and Modify », afficher les 4 096 couleurs en très haute résolution, 640 × 400. Les démonstrations mises au point par Commodore ne se privent pas de cette possibilité, très gourmande en mémoire. Mais Atari prépare déjà la contre-attaque, avec l'annonce d'une carte donnant une très haute définition de 1024 × 1024.



Armel Roubeix

Ces comparaisons *ST-Amiga* sont sur toutes les lèvres... sauf sur celles des représentants des deux marques. Chez Commodore, on affirme avec un rien de condescendance que le *ST* n'est absolument pas un concurrent, comprenez, ce n'est pas une machine « sérieuse », elle reste un beau jouet pour le marché familial haut de gamme, dont les performances n'ont pas grand-chose à voir avec leur ordinateur. Pour Atari, l'*Amiga* n'est pas dangereux. Par son prix, il se situe dans une autre gamme. Et comme les capacités des deux machines sont tout de même proches...

Les performances sonores ne sont pas en reste, avec trois voies, et surtout une interface MIDI intégrée, qui transforme le *ST* en pilote de synthétiseur. La batterie de sorties est complète avec particulièrement les classiques Centronics (parallèle) et RS232 (série).

Mais au-delà des froides caractéristiques techniques, le *ST* appartient peut-être à une nouvelle génération de micro-ordinateurs dont la taille mémoire est suffisamment confortable, les capacités graphiques importantes pour être « oubliées ». Les limites de la machine sont reculées, et l'on ne bute plus dessus pour la moindre application.

Le quitte ou double de Tramiel

Avec ses performances au superlatif, le *ST* démarre fort dans les ventes, après des premiers mois difficiles. A la fin de l'année 1985, il souffrait de plusieurs maux conjugués. La machine n'est pas totalement au point. Des « bogues » subsistent, les versions du T.O.S. se succèdent les unes aux autres. Jack Tramiel joue au quitte ou double pour gagner son pari. Il lance les chaînes de production alors que les réserves financières d'Atari flirtent avec le rouge. Grâce aux lettres de crédit, il vend pratiquement les machines avant de les avoir fabriquées. Beaucoup crient au casse-cou, les revendeurs se laissent aller à la mauvaise humeur devant l'importante somme à avancer. Atari France, encore rattaché à la Warner, l'ancien propriétaire d'Atari Corporation, périclite, et ses effectifs fondent à vue d'œil. Dans ce climat déjà passablement embrouillé, survient l'attaque d'Apple à propos de GEM. Selon Apple (qui a d'ailleurs « emprunté » l'idée à Texas Instrument) Atari a copié GEM, et menace d'un procès. Les développeurs, souvent méfiants vis-à-vis des nouvelles machines, descendent du train en marche, et se retournent vers... l'*Amiga*. Et soudain : renversement de situation. La querelle sur GEM se règle, seuls les détails d'apparence extérieure seront modifiés. Les développeurs respirent. Et reprennent aussitôt leur *ST*. Parallèlement la nouvelle gamme est mise en place, avec alimentation et lecteur de disquettes intégrés.

Les prix baissent, les ventes montent. La confiance revient, et le *ST* reprend l'avantage sur l'*Amiga*, plus lent à se mettre en place, et surtout beaucoup plus cher. Un nouvel Atari France se monte, filiale à 100 % d'Atari Corporation, avec Elie Kenan à sa tête. Le P.D.G. de Procep, ancien importateur exclusif de Commodore, connaît bien Jack Tramiel, et le marché français. Fort de l'expérience du demi-succès de Commodore en France, il met en place une structure de distribution solide, et sait convaincre Jack Tramiel de l'importance du marché français. Au même moment, le *ST* éclate littéralement en Allemagne. Il grimpe en tête des ventes en micro-informatique, et entraîne derrière lui des hordes de développeurs enthousiastes.

Un produit sérieux

Aujourd'hui, le *ST* est un produit devenu « sérieux », même s'il n'est pas complètement stabilisé. Sa principale faiblesse est son non-positionnement, ou plus exactement son multi-positionnement. Le *520* est « familial », le *1040* « professionnel », pour des applications classiques (gestion, comptabilité, etc.) ou très spécialisées (architecture...). Les sociétés de développement de logiciels professionnels critiquent cette dualité. Ils redoutent d'une part que la machine ne soit pas perçue comme professionnelle, d'autre part de devoir vendre trop bon marché leurs logiciels, pris par la tourmente des prix des produits grand-public, mais également par le handicap d'une machine elle-même peu chère. L'acquéreur d'une machine complète à 10 000 F hésite à débourser plusieurs milliers de francs pour un logiciel. Cette tendance est pourtant irrémédiable, car les prix des compatibles *PC* suivent la même tendance. Et le *ST* offre une opportunité aux sociétés de développement, celle de connaître des débouchés beaucoup plus larges. La signature de l'accord mondial entre Atari et Memsoft devrait rassurer, et ouvrir des débouchés, qui ne pourront que se consolider avec l'arrivée du *Méga ST* et de son disque dur 20 mégas.



La panoplie des périphériques est classique. Outre les lecteurs de disquettes supplémentaires et le disque dur 10 mégas, les sorties permettent de connecter la plupart des imprimantes de grande marque. Inutile de préciser que les prises pour manettes de jeu sont à la « norme Atari ». Les prises MIDI ont déjà provoqué la mise au point de logiciels de création musicale, de pilotage de synthétiseur et de montage aux performances époustouflantes. Il est possible par exemple de transformer la machine en table de mixage vingt-quatre pistes. Les sons en provenance d'un synthétiseur sont enregistrés par digitalisation et sauvegardés sur disquette. Ensuite, le travail piste par piste est simple, avec le confort apporté par l'ordinateur et son écran. Le *ST* n'est pas stéréo, mais associé à un synthétiseur, ce manque est vite oublié. L'interface MIDI est un atout considérable pour les applications musicales. Et comme les logiciels sont de qualité...

Autre point fort, les logiciels de création graphique. *Néochrome*, logiciel appartenant au domaine public, et donc gratuit, est simple d'emploi. Il possède les fonctions désormais classiques de tout aide à la création puissant, avec icônes, loupe, et la possibilité de confectionner soi-même ses couleurs en jouant sur les intensités des couleurs de base. Le tout, bien entendu, à l'aide de la souris. *Degas* est plus puissant, au prix d'une utilisation plus complexe. Mais les créations qu'il permet valent bien un effort pour apprendre à maîtriser ce superbe outil (lire à ce sujet Tilt parade, n° 32). Il n'existe pas encore de tablette graphique. Il est vrai que la souris pallie en partie cette lacune, mais la tablette reste l'instrument le mieux adapté pour réaliser des dessins précis.

Pour le plaisir

A côté de son aspect professionnel, le *ST* s'affirme également comme un micro de loisir, ouvert aux activités de création. Les jeux plus traditionnels ne sont pas pour autant en reste. Les tous premiers titres oubliés, souvent décevants, les nouveautés sont d'un excellent niveau.

Brattacas et *The Pawn*, déjà cités, sont de petits joyaux. Le premier apporte une nouvelle dimension aux jeux d'aventure et d'action. Graphismes de haut vol, animation également, un scénario pas trop mal charpenté — ce n'est pas si fréquent — et une bonne dose d'humour. Seule ombre, les mouvements du personnage principal sont fort difficiles à contrôler, que ce soit à la souris ou à la manette. *The Pawn* entre dès son arrivée sur le marché dans le Panthéon du jeu d'aventure. Qualité de graphisme jamais vue jusqu'ici, énigme solide, analyseur de syntaxe musclé, texte raffiné, avec plusieurs niveaux de langue. D'entrée, le *ST* affirme ses ambitions de loisir haut de gamme. Il ne déçoit pas.

Dans son sillage, les ouvrages techniques éclosent en série. L'Allemagne tient logiquement la tête, avec particulièrement la société Data Becker, qui multiplie les titres de qualité.

Chance pour nous Français, Micro Application travaille en collaboration avec Data Becker, et traduit avec diligence la collection sur *ST*, qui propose des titres adaptés à tous les niveaux d'utilisation. La programmation sur 68 000, difficile, devient accessible. Un an après son apparition, le *ST* confirme les espoirs mis en lui, tout en améliorant plusieurs de ses points faibles.

Superbe machine polyvalente, le cheval de bataille d'Atari est beaucoup plus qu'un exercice de style pour bidouilleurs. La qualité et l'étendue de ses performances lui permettent vraiment d'être aussi à l'aise au bureau et à la maison. Depuis longtemps beaucoup cherchaient à faire croire à cette dualité, jamais observée.

Le, ou plus exactement les *ST* appartiennent à une nouvelle famille d'ordinateurs, où le plaisir se conjugue sur une gamme étendue de loisirs.

Patrice Desmedt

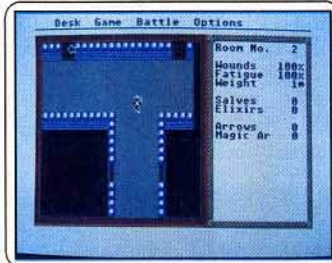
MICRO STAR



Barrowed Time

Un de vos clients en veut à votre peau. Ce n'est pas qu'elle soit spécialement belle mais c'est la vôtre. Alors cela vous chagrine. Celui qui arrêtera Sam Harlow, le fameux privé de L.A. n'est pas encore né. A vous de le démontrer. Cette aventure policière d'Activision brille par un dialogue aisé et des graphismes superbes. Nous à la rédaction on aime. (Activision)

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Animation : ★★★
Bruitage :
Prix : C



Temple of Apshai — Trylogy

Les trois volets du jeu de rôle sont désormais réunis, puisque la quête demeure identique. Trouver le secret de la légende et de la fortune. Ce qui n'est possible qu'avec force et expérience. Le chemin est long et douloureux. L'aventure est étonnante, le scénario riche et les moyens mis à la disposition du joueur variés et complexes. Une belle réussite. (Epyx)

Type : rôle
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Animation : –
Bruitage : –
Prix : D



Transylvania

Sauver de la mort une jeune et belle princesse, quoi de plus exhaltant ? Et tant pis s'il faut s'aventurer au fin fond de la Transylvanie. Un château et son vampire, des dangers sans nombre, tous les ingrédients sont en place. L'ambiance est bien rendue, le dictionnaire correct et les graphismes restent sympathiques, sans atteindre les sommets de *The Pawn,* intouchable. (Penguin)

Type : aventure
Intérêt : ★★★★
Graphisme :
Animation :
Bruitage :
Prix : D

Fahrenheit 451

Adaptation du roman de science-fiction de Ray Bradbury, *Fahrenheit* a déjà une certaine carrière derrière lui sur *Apple.* Le voici parti pour une nouvelle jeunesse, toujours entièrement en anglais. Très bien réalisé comme l'ensemble des produits Telarium,

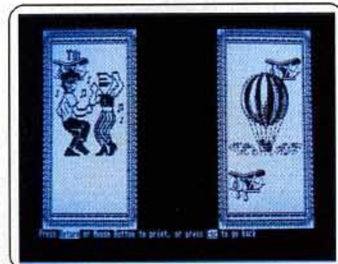


ce logiciel restitue l'ambiance particulière du roman. Les graphismes ont une définition très moyenne. (Telarium)

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★
Animation : –
Bruitage : –
Prix : D

Print Master

Avec cet utilitaire, vous réaliserez vous-même des cartes de visite personnalisées. Le logiciel possède 111 dessins en mémoire, utilisables en trois tailles, et 11 motifs de frise, et permet le mixage de textes. Il suffit de quelques minutes pour com-

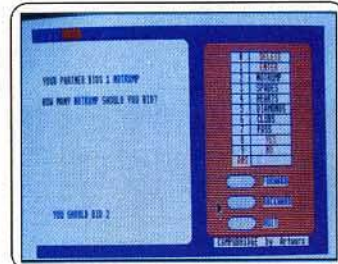


poser une carte originale. Simple et sympa. Le logiciel « Art Galery » apporte de nouveaux motifs. (Unison World)

Type : utilitaire graphique
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Animation : –
Bruitage : –
Prix : D

Compubridge

Ce logiciel est réservé uniquement à ceux qui maîtrisent parfaitement la langue anglaise. Il s'agit d'une méthode d'apprentissage et de perfectionnement, uniquement textuel. Le cours proprement dit est suivi d'exercices sous forme de questions. Pas la



peine de préciser que nous sommes restés sur notre faim. Quand arrivera le premier jeu de bridge ? (Artworx)

Type : cours de bridge
Intérêt : ★★
Graphisme : –
Animation : –
Bruitage : –
Prix : D



Perry Mason — The case of the mandarin murder

Une enquête policière carrée, une panoplie de témoins aux caractères bien campés, tous plus ou moins suspects. Ceux qui maîtrisent parfaitement l'anglais se glisseront avec délectation dans la peau du détective, pour suivre les méandres d'une affaire particulièrement obscure ponctuée d'animation sonore de qualité. (Telarium)

Type : enquête policière
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Animation : –
Bruitage : ★★★★
Prix : D



Mindshadow

Le déjà célèbre jeu d'aventure d'Activision dans une version « tout souris », à la mise en œuvre aussi facile qu'agréable. Un seul regret, la petite taille de la fenêtre image. Mais la qualité du graphisme et encore plus celle des couleurs sont excellentes. Une très belle adaptation, qui augure bien de la suite de la production du géant américain. (Activision)

Type : aventure
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : –
Bruitage : –
Prix : C



Rogue

Vingt-six niveaux avant d'approcher l'Amulette de Yendor, et autant de sortes de monstres prêts à vous faire passer de vie à trépas. Labyrinthes, donjons, combats et trésors, le tout avec des graphismes succincts. *Rogue* possède des supporters acharnés. Aux Etats-Unis, c'est un hit. Mais nous n'avons pas particulièrement accroché. Les goûts et les couleurs... (Epyx)

Type : stratégie
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★
Animation : ★★
Bruitage : ★★★
Prix : D

Spiderman

Cette version de « l'homme araignée » est la copie presque conforme de celles du *C 64* ou de l'*Atari 800 XL,* avec cependant un affichage des graphismes ultra-rapide, et la possibilité de supprimer d'une commande la fenêtre graphique. L'atmosphère de la

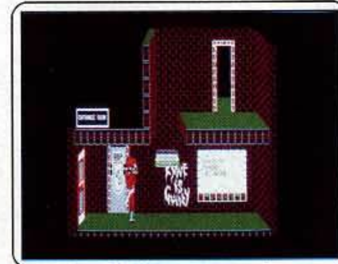


B.D. de Stan Marvel est bien rendue, dans un scénario d'aventure somme toute classique. (Adventure international)

Type : aventure
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Animation : –
Bruitage : –
Prix : C

Brattracas

De la BD sur micro avec bulles et suspens. Kynes pour prouver son innocence affronte le monde hostile de Brattracas. Soixante personnages se télescopent qu'il faut interroger, combattre, fuir, aider... L'environnement genre « 1984 » intègre haut-parleurs

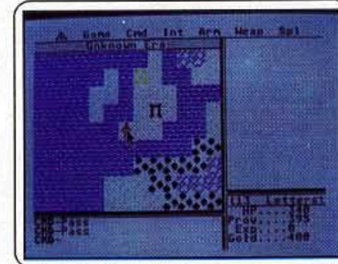


et caméras. Déplacements complexes, intrigue passionnante. (Psygnosis)

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★★★
Dialogue : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : D

Ultima II

Le jeu de rôle le plus célèbre avec *Sorcellerie* — bien connu des lecteurs de *Tilt* — ne pouvait pas ne pas être adapté sur *ST.* Les graphismes ne sont pas spectaculaires, ce qui n'est pas très grave pour ce type de logiciel. Reste le jeu lui-même, avec son



extraordinaire richesse et sa complexité. Déconseillé au total débutant, il comblera les amateurs du genre. (Ediciel)

Type : rôle
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Animation : –
Bruitage : –
Prix : F



Neochrome

A l'échelle du *ST*, ce logiciel d'aide à la création graphique fait figure d'ancêtre. Il appartient au domaine public, et est donc gratuit. Ce qui ne l'empêche pas d'être performant. La souris facilite la sélection sur les menus, et toutes les fonctions classiques sont au rendez-vous. De quoi réussir de très belles réalisations, avec un minimum de patience. (Domaine public)

Type : aide à la création graphique
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : —
Animation : —
Bruitage : —
Prix : gratuit



Monkey business

Pourquoi les possesseurs de *ST* seraient-ils privés des classiques des classiques ? Voici donc un « Donkey Kong » à tableaux multiples. Choisissez entre la nostalgie bienveillante et l'irritation exaspérée. Le *ST* mérite mieux qu'une vieillerie, aussi bien réalisée soit-elle., mais au premier tableau à la facilité déconcertante. (The other valley software)

Type : action
Intérêt : ★★
Graphisme : ★★★
Animation : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : C



Hacker

Vous êtes plongé dans un univers mystérieux d'ordinateurs ultra-secrets et d'espions. Entré par la petite porte dans le système développé par une puissance occulte, vous devez trouver les informations qui permettront de sauver le monde. Un logiciel qui porte bien son nom, du béton pour les pirates. Logon please : c'est votre seul indice. (Activision)

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation :
Bruitage : ★★★★
Prix : C

Delta patrol

Hélas oui, il s'agit bien du célèbre jeu d'action, où un hélicoptère est aux prises avec de méchants ennemis. Le graphisme est correct, l'animation également, mais l'ensemble a terriblement vieilli. Le vol stationnaire ne nécessite même pas de mettre



des gaz en position ascentionnelle. Le *ST* mérite mieux que la nostalgie. (The other valley software)

Type : action
Intérêt : ★★
Graphisme : ★★★
Animation : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : C

Winnie the Pooh

Le premier jeu d'aventure interdit au moins de dix ans. Les habitués du Disney channel et de Jean Rochefort ne seront pas dépaysés mis à part que l'ourson se dit the Pooh et Bourriquet, Eeyeore. Seule ombre au tableau de ce jeu charmant : il est en



anglais. Enfin des programmeurs qui ne confondent pas enfantin et infantile. Espérons une traduction. (Sierra)

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Animation :
Bruitage : ★★★★
Prix : D

Sword of Kadash

Au premier coup d'œil, déception. Graphisme et animation moyens, scénario apparemment très mince. Attention, l'apparence est trompeuse. *Sword* est finalement complexe, et son principal atout est de recréer l'ambiance et les péripéties des jeux



de donjons et dragons. Les « accros » apprécieront l'arrivée de ce jeu de rôle sous forme d'aventure/action. (Penguin software)

Type : aventure/action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Animation : ★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : D



Degas

Degas possède plusieurs points communs avec *Neochrome*, mais il apporte un plus grand nombre de fonctions. Au prix d'un apprentissage un peu plus long et exigeant, il permet de travailler plus efficacement. C'est actuellement l'outil graphique le plus puissant existant sur le *ST*. Aux mains de professionnels, il réalise des prouesses. (Batteries incluted)

Type : aide à la création graphique
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : —
Animation : —
Bruitage : —
Prix : F



Time bandit

Un jeu délirant. Du jamais vu sur micro. Pas sur le scénario, les graphismes ou l'animation. Mais sur la taille et le principe du jeux à deux. Le pays à découvrir est immense. A partir d'un mode carte, on accède à des mondes très différents, correspondants chacun à son jeu. Les deux personnages agissent de façon autonome, mais peuvent se rencontrer, et s'entretuer. (Michtron)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : C



The Pawn

Du jamais vu. Analyseur de syntaxe et graphismes dépassent tout ce qui s'est fait jusqu'à maintenant. Votre rôle dans cette histoire de whisky, de messages secrets et de palais d'or est des plus obscurs. Vous folâtrez à travers les plaines riantes de Kerovnia à la rencontre de gourous, colporteurs et magiciens d'une autre époque. Mystérieux et beau. (Rainbird)

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Animation : —
Bruitage : —
Prix : C

Flight simulator II

Le plus célèbre des simulateurs de vol et de chasse ne se présente plus. Malgré son âge, il reste inégalé. Et cette nouvelle version est encore améliorée. Multiplication des options, activation des fonctions à l'aide de la souris, taille de la fenêtre-écran modifia-



ble à volonté, vitesse d'exécution. Un très beau logiciel, complet et raffiné : inépuisable. (Sublogic)

Type : simulateur de vol
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★
Animation : ★★★★
Bruitage : —
Prix : C

Taram et le chaudron magique

Même graphisme et même animation que *King quest II*. Pour l'histoire voir le dernier Walt Disney. Les dialogues sont grandement simplifiés par l'usage exclusif et la souris. Au royaume du Prydain vous pouvez tout dire avec trois verbes, Taram adapte

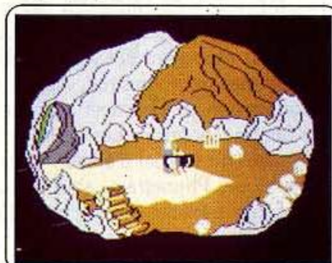


le sens à la situation. Une fois votre truie bien aimée à l'abri, la chasse au chaudron commence. (Sierra on Line)

Type : aventure animée
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Animation : (une aventure) ★★★★★
Bruitage : —
Prix : E

King quest II

Le chevalier Graham devenu roi cherche sa belle. L'originalité de l'aventure : son animation. Graham gambade dans la campagne verdoyante sous la direction du joystick. Il chevauche gaillardement les hypocampes, tapis volants et poissons d'or. Sur



son chemin, moult objets et moult rencontres : mère-grand, sorcière, gnomes et elfes en tout genre. (Sierra on Line)

Type : aventure animée
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Animation : (une aventure) ★★★★★
Bruitage : —
Prix : A

LIVRES ET MICROS

OUVRAGES GÉNÉRALISTES

Guide illustré de l'informatique. *Larry Gonick.* Un livre d'introduction à l'informatique en forme de clin d'œil. Drôle, très bien documenté et facile à lire, il reprend sous forme de schémas commentés l'histoire du traitement de l'information des transmissions moléculaires à l'algèbre de Boole en passant par la machine universelle de Turing et les super-ordinateurs qui calculent à plus de cinq cents mégaflops. Une bouffée d'air frais comparé aux myriades de guides qui restent le plus souvent didactiques et ennuyeux. En entrée : les âges de l'information, en plat principal : spaghetti logiques et au dessert : les logiciels. Bon appétit. Editions Belin, 250 pages, 68 francs.

Introduction aux périphériques d'ordinateurs. *R.A. et J.W. Penfold.* Le livre remplit entièrement sa mission. Tous les périphériques sont analysés un à un dans un style clair et simple. Les six chapitres abordent successivement les moniteurs, les imprimantes, les claviers et souris, l'enregistrement des données, les modems digitaliseurs et crayons optiques et les interfaces. Une bonne initiation qui explicite chaque terme employé. Editions Edimicro, 130 pages, 98 francs.

Dessiner avec l'ordinateur. *M. Binse et M. Hennart.* Le B.A.BA de la programmation graphique articulé autour d'exercices pratiques. Initialement testé sur *TO 7* ils peuvent être adaptés sur tous les micros à l'aide de tables de correspondance. Chaque programme est écrit en Basic, Logo et LSE. Après une approche théorique une série d'exercices entreprend d'appliquer les bases du dessin, par points, lignes ou zones. Les exercices abordent les finitions tels que la transformation en deux dimensions ou l'animation d'une scène. Editions Cedic/Nathan, 190 pages, 75 francs.

Les ordinateurs qui parlent. *Michel et Jean Guibert.* La parole et l'écoute des ordinateurs progressent sans cesse. L'ouvrage fait le point sur toutes les applications actuelles, de la traductrice de poche à la Renaud 25.
La dernière partie approfondit les notions de phonétique et d'acoustique et reprend l'historique de la reconnaissance et de la synthèse vocales. Editions Belfond, 340 pages, 118 francs.

Parole et micros. *H. Benoît et M. Weissgerber.* Ou comment adapter les techniques décrites plus haut sur nos micro-ordinateurs. Les caractéristiques d'un synthétiseur sont étudiées à partir du fonctionnement du MEA 8000. Les chapitres suivants proposent des logiciels de synthèse par phonèmes pour *Amstrad, Apple, M.S.X., Commodore* et *Oric* avec une partie consacrée à la famille *Thomson.* Les deux derniers chapitres donnent un logiciel d'édition et de composition graphique, Phonetram, ainsi que des exemples d'horloge parlante ou de chant. Editions Cedic/Nathan, 315 pages, 175 francs.

Programmation du 6502. *Tootil, Barrow et Morin.* Le processeur de l'*Atari 130 XE, 800 XL*, du *Commodore 64* et de l'*Oric/Atmos* est mis à nu. La programmation en code machine est appréhendée à partir de sous-programmes simples de traitement de données. Moult explications des méthodes employées guident le programmeur. Belin, 150 pages.

AMSTRAD

Trucs et astuces II pour les CPC 464, 664 et 6128. *Dullin-Retzlaff et Schneider-Strassenburg.* Un programme de tri de données, de graphisme en 3D, un générateur de masques et de nombreuses applications ingénieuses en langage machine forment la trame de ce mini guide-bidouilles. Editions Micro Application, 220 pages, 129 francs.

CP/M plus sur Amstrad 6128 et 8256. *Yvon Dargery.* Le système d'exploitation passé au crible de C comme CP/M à Z comme « zone user ». Le menu propose entre autres : les opérations de base sur fichiers, le transfert entre unités périphériques, la manipulation de l'éditeur ou de l'affichage écran. Editions PSI, 125 pages, 100 francs.

Faites vos jeux avec Amstrad. *C. Delannoy.* Une palette des grands classiques des jeux en langages Basic pour les *CPC 464, 664* et *6128.* Master Mind, Mur de briques, billard ou dictée musicale décortiqués, instruction par instruction, sont accompagnés d'explications. Chaque jeu peut être adapté et personnalisé selon son humeur.
Une annexe initie aux techniques du genre : hasard, animation... Editions Eyrolles, 200 pages, 110 francs.

Trois étapes vers l'intelligence artificielle pour Amstrad CPC. *R. Descamps.* Le domaine haute technologie fait son entrée par la petite porte sur les micros familiaux. Dix exemples et vingt-sept programmes en Basic pour une approche de l'intelligence artificielle. La première partie se consacre à l'apprentissage et la seconde aux jeux de réflexion tels que les dames ou l'Awelé. Les chapitres huit et neuf proposent la création de vos propres systèmes experts. Editions PSI, 275 pages, 160 francs.

Graphisme en Assembleur sur Amstrad CPC. *F. Pierrot.* Une façon concrète d'aborder l'Assembleur. Chaque routine est présentée à la fois en Basic et en Assembleur. Entre autres chapitres : le codage des objets graphiques, le déplacement par calcul d'adresses ou la gestion des objets sur un décor. Editions PSI, 300 pages, 145 francs.

Amstrad en musique : formez l'oreille musicale de votre *464, 664* ou *6128* en trois étapes. Vous débutez par la réalisation de sons à partir des instructions Basic étayées par une représentation graphique des enveloppes de volume et de ton. Puis entreprenez la traduction de l'écriture musicale. La dernière partie transforme l'*Amstrad* en orgue simplifié ou audiomètre. Editions PSI, 240 pages, 165 francs.

APPLE II, MAC

Création et animations graphiques sur Apple II. *Gilles Fouchard et Jean-Yves Corre.* Créez des images et animez-les pour réaliser des « bandes dessinées électroniques ». Une disquette accompagne le livre. Elle contient des « sources » et illustre pas à pas les exemples décrits. Les auteurs sont les compères de l'agence Cococtet. Une très sérieuse référence. Editions du P.S.I., 101 pages, 335 francs.

Golden-Mac. Numéro hors série qui décrit 300 logiciels et matériels pour *Macintosh.* HS 8604, 65 francs.

L'outil Macintosh. *Gérard Lévy.* Une étude technique approfondie, et une revue détaillée des différents langages à la disposition des développeurs. Eyrolles. 288 pages.

ATARI ST

L'Atari ST en action. *David Lawrence et Mark England.* Un ouvrage de base pour le *ST.* Présentation des principales caractéristiques, avec particulièrement le gestionnaire de graphique GEM, le TOS, le plan de travail et sa configuration, les dossiers.
Edimicro, 143 pages, 135 francs.

COMMODORE

102 programmes. *Jacques Deconchat.* Des programmes de jeu destinés à faire assimiler, niveau par niveau, les nouvelles instructions du *128.* Les modes 64 et 128 sont étudiés en détail, et chaque programme est commenté. P.S.I., 249 pages, 120 francs.

Basic Commodore 128. Méthodes pratiques. *Jacques Boisgontier.* Un ouvrage de perfectionnement, pour découvrir tous les raffinements du Basic 7.0 de façon progressive grâce à des programmes-exemples.
P.S.I., 179 pages, 120 francs.

CP/M plus sur Commodore 128. *Yvon Dargery.* Pour maîtriser totalement l'éditeur, le listage des fichiers, l'enchaînement de plusieurs commandes sous CP/M 3.
P.S.I., 124 pages, 100 francs.

I.B.M.

Logibul au pays de l'informatique. *S. Dvorchik, L. Wasylenki.* La souris explore votre *IBM PC* avec le même appétit qu'un fromage. Visite guidée des circuits intégrés et des méandres de la programmation pour les informaticiens en herbe.
Editions Belin, 135 pages.

8088 et ses périphériques. Les circuits clés des IBM PC et compatibles. *H. Lilen.* Pour les spécialistes, un livre entièrement consacré aux microprocesseurs 8088 et 8086 et à leurs principaux circuits spécifiques d'accompagnement. Editions Radio.
214 pages, 150 francs.

THOMSON

Guide complet et pratique du TO7/70. *J.F. Bieber, A. Perbost, G. Renucci.* Un livre généraliste, avec présentation de la machine, initiation au Basic, graphisme, sons, crayon optique, et pour finir : exercices d'application. Edimicro, 269 pages, 145 francs.

Secrets pour MO5, TO7, T07/70. *Daniel Pitey.* Des trucs et astuces pour mieux utiliser votre *Thomson* : écriture en gothique, dessin, tracés de cercles et de lignes, animation, mixage parole et musique, codage de six caractères simultanément...
Edimicro, 127 pages, 98 francs.

Le Basic Q-D-O-S du TO7, TO7/70 et du MO5. *Christine et François-Marie Blondel.* La carence des manuels Thomson aidant, certains ouvrages se révèlent indispensables. Celui-ci propose une initiation à la gestion de fichiers sur disquette, et permet d'acquérir de nouvelles instructions en Basic, surtout en graphique. Cedic Nathan, 141 pages, 125 francs.

CONCOURS CREATION D'IMAGES

Bulletin à remplir et à nous renvoyer en même temps que vos dessins.

RAPPEL : Nous avons absolument besoin de la sauvegarde sur K7 ou disquette de vos dessins et, si possible, de photos (voir règlement complet page 69).

NOM DE L'ORDINATEUR UTILISE : ....
NOM DU (DES) LOGICIEL(S) UTILISE(S) (1) ....
....
....
REFERENCE DE SAUVEGARDE DE VOS DESSINS (2) ....
....
....
NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE : ....
AGE : ....
NUMERO DE TELEPHONE : ....

(1) Indiquez ici le nom du ou des logiciels qui vous ont servi à réaliser votre dessin (par exemple : Néochrome).
(2) Indiquez le(s) nom(s) sous le(s)quel(s) vous avez sauvegardé votre (vos) dessin(s) sur disquette ou K7, de façon à ce que nous puissions les charger à notre tour pour les prendre en photo.
IMPORTANT : TILT se réserve le droit de contacter directement les auteurs si le chargement de leurs softs pose problème, pour leur demander en particulier une copie du soft qui a servi à la réalisation du ou des dessins.

Les arcanes de l'arcade

Les jeux d'arcade ont mauvaise presse. A tort. N'oublions jamais que la plupart des « hit » qui tournent sur nos micros sont directement issus des « vidéo ». *Tilt* leur rend hommage et vous offre en prime, la carte des meilleures arcades de France.

1895 : Charles Frey, un jeune mécanicien met la dernière couche de vernis sur une machine dont la forme rappelle étrangement celles que l'on trouve un siècle plus tard dans les couloirs et les WC des casinos de Las Vegas et Atlantic City. La première machine à sous est née inaugurant l'ère des jeux d'arcade (Kermesse disent les pros). La Liberty bell est vendue pour 20 $ à un saloon de San Francisco. Les « nickels » pleuvent. La balle est reprise soixante dix-sept ans plus tard à la volée par « Pong ». Nolan Buschnell à la raquette. Pieds de flipper, écran de télé noir et blanc vernis, petit papier collant coloré sur l'écran, Atari pose la première pierre sur le chemin pavé des jeux vidéo. La petite histoire raconte que le propriétaire du bar Andy Capp à Sunnyvalle où fut testé le premier exemplaire téléphona dans la journée pour signaler une panne. Diagnostic : trop de pièces.


Konami GT

De voie royale, la route se transforme progressivement en nationale puis en...
Dernier domicile fixe : les pays de l'Extrême Orient. Du Japon vient la technologie à bas prix. Après, mystère : copies, auto-copies, copies de copies ; les Coréens comme les Italiens sont très forts.
Tout débarque chez nous six mois plus tard.

Nuages et perturbations

Non le jeu d'arcade n'est pas mort, il vivote doucettement en France sous l'œil très directif (répressif diront certains) de l'Etat. Tous les fabricants de vidéo (meubles) mettent la clé sous la porte un à un. L'un d'eux s'est même recyclé dans la boucherie-charcuterie. Des chiffres qui en disent long : en janvier 1982, on compte 355 000 machines automatiques dont la moitié environ en vidéo et flip.
1984 : plus que 220 000 machines. Témoin Bally France qui déclare ne plus réaliser que 10 % des affaires de 1979-1980, années fastes avec 24 000 ventes de flippers par an.
La vidéo n'a rien à envier. De mille vidéo par mois en 1980 René Pierre, spécialiste français ès-billard est passé à vingt ou trente.
Entre temps, le 12 juillet 1983, les machines à sous soudainement autorisées (explosion de toutes parts) sont réinterdites. Depuis quatre ans le nombre de salles d'arcade sur Paris oscille autour de la quinzaine : pas d'autorisation, pas de nouvelles ouvertures. Rappelons que la préfecture statue dans ce genre de domaine. C'est pourquoi les salles de Paris sont interdites aux moins de dix-huit ans et celles de Montreuil aux moins de seize ans.
Que s'est-il passé ? Le premier janvier 1982, l'Etat décide de taxer chaque machine de 1 500F (sauf baby et juke-box 500 F). Pan ! Sachant que le propriétaire est déjà assujetti à une vignette sur les spectacles variable selon les municipalités (2 160 F sur Paris) et, depuis juillet 1985, 18,6 % de TVA sur les recettes brutes, la profession rue dans le brancard. Ça va pas fort ! Les principaux concernés n'en disent pas plus long, de crainte de faire encore parler d'eux dans des termes peu élogieux. Dixit *« chaque fois qu'il y a une émission sur les gens où les choses bizarres, on est dedans »*. A la limite de la



Paper Boy (ATARI)



Hang-On (SEGA)

tent en œuvre des disquettes et des cassettes. Aux dires de Bushnell, le futur passe par des transferts et permutations par téléphone. L'ère des télécommunications s'annonce. *« Si les flippers remontent par rapport aux vidéo, c'est un peu à cause de cette frénésie, on investit plus mais au moins ça dure »*, explique un exploitant. Une preuve s'il en est : les importateurs reprennent les flippers d'occasion et ne s'embarrassent pas des vieilles vidéo. Deux facteurs interviennent. Technique en premier : les billards électroniques sont indémodables, il est toujours possible d'en tirer quelque chose. *« Il arrive que des reproductions d'anciens flippers soient de grands succès »*. « Fast draw » sorti en 1969 se métamorphose en « Amazon hunt » en 1983. Hit. Les chouchous des spécialistes ne sont pas de toute première jeunesse : « High ball » de chez Bally date de 1981, « Pinball pool » de 1978... Autant dire que les vidéophiles sont hermétiques à ces arguments. *« C'est toujours pareil »* revient comme un refrain.

Humain ensuite : *« la clientèle n'est pas la même »* explique Jacques Berthier. Les amateurs de flippers purs et durs ne connaissent pas de limites d'âge. *« On y goûte tout jeune*



Space Harrier (SEGA)



Super Print (ATARI)

parano. Dans la profession l'image mafia a fait des ravages. Taxes, machines à sous : allez savoir qui a cassé le marché. En Angleterre où la législation est plus souple, les arcades qui mélangent billards, flips, vidéo et slots pullulent. Une chose est sûre : l'intérêt du public s'est émoussé en France. Bonne nouvelle : il semblerait que les affaires reprennent lentement aux USA. *« Le marché est très lié à la qualité des jeux, s'il n'y a pas de nouveauté valable, les salles ne changent pas leur stock »* signale Jacques Berthier, directeur commercial de Stambouli frères.

Le problème se pose en terme de manque de créativité, l'Extrême Orient se cantonnant aux jeux de sport et de bataille. *« La richesse et le renouveau des idées viendront de l'Occident »* prophétise Nolan Bushnell.

Un marché méduse : mou et piquant

Marché mou, marché girouette et marché dangereux. *« C'est très difficile pour un importateur de prévoir si un jeu va marcher ou pas. En général tous se valent. Quand on sait le prix des machines on prend des risques énormes »* déclare M. Jenk de Bally France. A quoi Alain Gérard, directeur commercial de René Pierre ajoute *« c'est de la folie douce, quatre à cinq cartes de 4 000 à 9 000 F sortent par mois. A peine sur le marché elles sont dépassées, leur durée de vie n'excède pas quatre mois »*. Le même discours est repris du côté exploitant : *« les gens aiment les salles où les jeux se renouvèlent rapidement, sinon ils se lassent. Les plaques ne font pas trois mois. Cela va trop, trop vite »*.

Les grandes marques Séga, Atari, Taito s'avèrent plus modestes ou plus stables avec environ un jeu tous les trois-quatre mois. Les tarifs prennent une autre mesure, plus proche de la petite voiture type LNA voire de la Golf avec options, les jeux étant souvent livrés avec le meuble et des commandes spéciales.

Une explication s'impose. Derrière la console que vous voyez dans les salles se cache très souvent une carte logique. Finis les appareils complets, les exploitants pour changer de jeux permutent des cartes (prints) dans des meubles standard. On n'arrête pas le progrès : les nouveaux systèmes développés aux USA met-


Indiana Jones (ATARI)





Gauntlet (ATARI)

dans un bar, ça devient une habitude. Après c'est difficile de s'arrêter, comme les clopes » constate Bruno, vingt-quatre ans, entre deux parties. « *Dans la tête des gens le flipper reste le truc des années 50 et 60,* m'explique un exploitant de salle, *je rencontre les gens de trente-cinq à quatre-vingts ans. Un pépé m'a raconté que quand il joue il se sent rajeunir de vingt ans* ». Jeunes et vieux nostalgiques se retrouvent côte à côte à donner des grands coups de bassin dans la caisse. Défoulement physique et sexuel avec des « viens là ma chérie » adressés à la boule qui en disent long. Symbolique tarte à la crème, ne le cachons pas, mais qui n'est pas sans fondement. Selon une typologie sommaire, les agités viennent sur flipper. La vidéo : ils ne comprennent pas et cela ne les intéresse pas.

L'oiseau rare

Reste à savoir quel parti adopter : longévité au coût minime. Les jeux de conduite style « Pole position » ou « Hang on » constituent les seules vraies valeurs sûres, le public concerné s'étalant sur une gamme d'âge beaucoup plus vaste. L'adresse est un autre facteur porteur. Sorti de là, pas de salut, dans ce domaine plus traditionaliste que l'on croit. « *Au début tous les jeux étaient axés autour de scènes de guerre, maintenant les scénarios sont légèrement plus originaux.* » Sans aller chercher très loin, la violence, les bazookas, etc., mis à part l'aspect défoulement, font appel à une mentalité primaire. Difficile de parler de contenu idéologique... et pourtant. Des litiges avec certaines ambassades se sont déjà produits. Les jeux de rôle ou de parcours se déclinent au présent, no future. Une fois fini, on ne recommence plus. Les importateurs sont très conscients du problème. « *Dès que le joueur sait jouer, a trouvé les ficelles, cela ne l'intéresse plus. C'est très difficile de trouver un jeu où il puisse sans cesse s'améliorer* » constate M. Jenk.

Chose rigolote : chaque jeu a son public. Très fidèle. « *Quand un joueur pénètre dans la salle, il sait où il va* » observe un exploitant. Les calmes foncent sur « Tennis » ou « Wall crash », les excités et les pressés mettent le cap sur le tir, les fauchés ou les « primaires » ne décollent pas de « Pac-man » ou d'autre jeux de la première génération. « *Il s'agit toujours du même profil de personne, quelqu'un qui connaît son « Pac-man » par cœur et ne sait jouer à aucune autre vidéo. Avec deux francs, il tient deux heures. Cela ne lui viendrait pas à l'esprit de mettre ses deux francs ailleurs...* ».

Pendant la période de Roland-Garros, tout le monde se précipite sur les tennis. Les « hypersports » et autres jeux d'athlétisme ont fait un tabac lors des jeux olympiques de Los Angeles.

Comment déterminer l'oiseau rare ? Parcourir le monde de salon en salon, janvier à Londres et Francfort, octobre à Chicago et Tokyo, décembre au Bourget, le nez au vent en comptant sur sa bonne étoile. Pas de catalogue, mais du bouche à oreille. « *Le monde des jeux automatiques est une grande famille, tout le monde se connaît de pays à pays* » explique Jacques Berthier. Le flair prime. Ainsi que l'exprime M. Jenk « *tous les flips sont bons, tous sont mauvais, il ne faut pas chercher à comprendre. Autant de joueurs, autant d'avis* ». Discours repris par les exploitants « *on choisit les plaques au hasard ou suivant leur nom et en fonction de notre clientèle. Ici tout ce qui est tir ne les intéresse pas, alors on évite. Mes jeunes sont intelligents, ils aiment réfléchir. Il faut toujours avoir quelques jeux de base pour quand ils n'ont plus d'argent. C'est vraiment la loterie. Un jeu peut faire des recettes fabuleuses pendant quinze jours, puis soudainement, sans qu'on puisse l'expliquer, être totalement ignoré. Souvent quand je demande aux clients, j'entends : trop dur, trop facile, débile, on ne va pas assez loin...* »

De grands principes dominent quand même. Boycotter les jeux plats : « *il faut pour son attrait que le jeu intègre des variantes, des phases différentes. Tout ce qui est graphisme importe peu* » explique Alain Gérard. Effectivement les vidéomen s'affirment complètement indifférents aux fioritures. L'essentiel repose sur le challenge qui leur est offert. Ainsi que l'explique Gilles, vingt-deux ans, un mordu qui ne jure que par « Load runner III » et « Pinball », « *un jeu m'intéresse s'il est com-*



Lady Luck (BALLY MIDWAY)

Height Ball Champ (BALLY MIDWAY)

Rock (PREMIER)

Cybernaut (BALLY MIDWAY)

Beat the Clock (BALLY MIDWAY)

pliqué et varié. Avoir à réfléchir pour gagner me stimule. Un flipper sur vidéo : il y a toujours plusieurs tableaux, un billard électronique, c'est toujours pareil ». Côté flipmen, le discours inverse s'entend *« au début cela me tentait mais maintenant les jeux vidéo sont trop sophistiqués, il faut beaucoup de fric pour arriver à quelque chose »* estime Robert, trente ans. La majorité reconnaît qu'un jeu



High Speep (WILLIAMS)

plaît à partir du moment où l'on n'est pas trop mauvais. Bref, le jeu ultime serait celui qui résoudrait cette subtile équation : s'amuser et se dépasser sans avoir à mettre cinq francs toutes les deux minutes. More fun to compete.

Pour ce qui est des flippers, insiste Alain Gérard, tout est dans la conception et la composition du plateau, ainsi que dans le parcours des boules. Un espace dégagé et des cibles classiques : le joueur est content. *« Un bon flipper est un flipper dans lequel le joueur doit s'impliquer, se concentrer, bref être performant pour réussir à marquer des points. Un plateau alambiqué disperse son attention »*. Des paroles qui trouvent un écho chez les joueurs. *« J'aime qu'un plateau soit bien expliqué — je ne lis jamais les règles — et bien découpé avec des fonctions séparées les unes des autres. S'il offre des facilités et présente des sorties classiques, c'est encore mieux. On n'arrive pas à faire de fourchettes correctes avec les multi-flips. J'ai un faible pour ceux à plusieurs boules »* m'explique Bruno. Simplicité est mère d'efficacité.

Ici comme ailleurs, tout le monde se copie. Le gyrophare de Highspeed chez Williams est repris sur Chicago by night, la musique de Raven s'inspire de Rock.

Le bidon des innovations

La mode n'existe pas, le succès d'un jeu se fait au coup par coup, de manière aléatoire. Les cabines et cockpits montés sur système hydraulique engageant le joueur de manière physique dans l'action semblent bénéficier des faveurs des constructeurs. Les prix atteignent des records. Stars du dernier ATEI aux USA, « Space Harrier » de Sega et « Shrike Avenger » de Bally Sente rivalisent avec les simulateurs de vol grandeur nature. Un mouvement de joystick et la cabine suit en tournant, montant, se renversant… Ne parlons que de la moto de Hang construite avec des pièces de série Yamaha. Les joueurs sont-ils sensibles à ces attentions ? Pas sûr. Des versions simplifiées sortent parallèlement sur le marché. Rien que trois pour ce dernier jeu.

« A cheval », « assis » et « debout ». Je ne vous cache pas que le coût est inversement proportionnel à la sophistication.

Les innovations genre disque laser se sont soldées par un échec. *« Coût trop élevé, fiabilité plus que défaillante et intérêt supplémentaire pas toujours perçu par la clientèle »* résume Alain Gérard de René Pierre *« un vrai feu de paille, la technique n'a pas suivi »*. Dans le camp flipper, les étages ont laissé le pas à des rails traversant le plateau de toutes parts. Tout casse, tout lasse, tout passe.

Les projets les plus fous aboutissent à des flops retentissants. Les Américains de Bally Sente se sont lancés dans une chasse aux cafards portant le nom, ô combien suggestif, de « Stompin' » (marche dedans). Je m'explique. Sur le sol une plaque de tôle en forme de grand fromage divisé en neuf tranches. Sur l'écran, ce même dessin repris avec, en sus, débarquement massif de cloportes. Le principe est simple : un coup de savate bien ajusté sur la plaque et « splach, j'écrabouille ». Deuxième vague d'aliens : des souris. Le cliché final s'apparente à une danse de saint-gui endiablée. Personne n'est enthousiasmé, malgré l'aspect sportif de la performance. Pourtant ce n'est pas la crainte du ridicule qui étouffe les Yankees.

« Gauntlet », jeu de rôle médiéval, mélangeant tir et labyrinthe, d'Atari, que l'on voit depuis environ un an, inaugure un nouveau type de vidéo, plus convivial. Quatre personnes peuvent jouer simultanément avec possibilité de s'immiscer dans la partie à tout moment. Bonjour l'osmose. Très explicites, les Américains appellent ce style de vidéo « add a coin games » (en VF « ajoute une pièce »). Il ne faudrait pas que le but primaire : faire de l'argent, vous échappe. Sachez que Sega projette un ▶



Raven (PREMIER)

« Quartet » de la même veine. Côté utilisateur, on voit leur avènement d'un bon œil. Dixit Frédéric, vingt et un ans *« là c'est trop, on peut se faire des vacheries. Il faudrait plus de jeux où l'on joue l'un contre l'autre. Mon rêve, c'est un catch »*. Thierry, vingt ans, moins agressif, affirme *« c'est plus rigolo et plus facile que de jouer tout seul »*.

Portrait de joueur en jeune aventurier

Celui qui hante les salles d'arcade est celui qui pourrait fréquenter les salles de gym mais n'en a ni l'envie ni les moyens ; celui qui a une demi-heure à perdre ; celui qui claque l'argent que son père lui alloue pour manger contre deux heures de délassement et de franche rigolade ; celui qui passait par là et a entendu du bruit ; celui qui travaille depuis cinq heures du matin à la chaîne et vient se défouler ; celui qui a été entraîné par ses copains ; celui qui se dit « je ferai un meilleur score aujourd'hui, il faut que j'y arrive »... Jamais celle. Premier élément : pas la moindre trace de fille. *« Pire,* explique un exploitant, *non contentes de déserter les lieux, elles tirent énergiquement sur la manche de leur compagnon, s'il fait mine d'entrer ». « J'sais pas pourquoi, on leur fait peut-être peur et puis elles n'ont pas été habituées à aller dans les bars »* est le seul commentaire qu'entraîne cette constatation.

Jeunes mâles de dix-huit à vingt-cinq ans en moyenne (à Paris), ils se pressent dans les kermesses avec des pointes de fréquentation entre 12 h et 14 h et après 19 h. Beaucoup restent attachés à la même salle sauf une petite infidélité le samedi soir. Sans représenter un gouffre dans leur budget, jouer leur demande quelques sacrifices. A raison de 100 à 500 F par semaine, ils se ferment partiellement les sorties cinémas ou boîtes de nuit. Attention, *« on n'est pas des abrutis, si les jeux vidéo n'existaient plus, on n'en ferait pas une maladie »* explose Frédéric. Atmosphère, atmosphère.

« J'ai un micro mais c'est pas pareil. Ici, il y a des gens, je paie, ça remue ». Plaisir solitaire ou exhibitionnisme ? Tous les goûts sont dans la nature. Gilles plongé dans un jeu est tellement concentré, qu'il fait abstraction de tout ce qu'il y a autour de lui. N'essayez pas de lui parler. De tels joueurs sont la proie préférée des pickpockets (cela arrive malgré le filtrage discret qui est fait à l'entrée dans les salles sérieuses). Marc, vingt et un ans, se sent stimulé quand quelqu'un regarde, histoire de l'impressionner. L'ambiance qui règne est loin de l'image que donnent certaines salles « hot », situées dans des quartiers cosmopolites. Une minorité. Il est trois choses primordiales pour les joueurs : avoir la paix, trouver des machines propres et en bon état de marche. *« Se retrouver entre gens corrects, cela compte aussi »* commente Gilles. Bref, contrairement à l'image que l'on voudrait donner, le vidéoman est un homo-sapiens sociable qui, s'il ne lit pas James Joyce dans le texte, n'est pas pour autant une brute, un hooligan potentiel.

Elle est belle ma salade

Au chapitre des nouveautés, difficile de faire le point. A la parution du magazine, les titres cités seront inévitablement obsolètes. Retraçons les événements marquants de cette dernière année. Tubes de l'été : « Indiana Jones », « Marble madness » d'Atari ainsi que « The Empire strikes back ». Je ne vous ferai pas l'affront de les présenter. Vient « Paperboy » chez le même éditeur (également sur micro). Scène de la vie quotidienne d'une banlieue californienne (vu les belles blondes) avec clins d'œil humoristiques. Le but est simple : délivrer les journaux du matin à bord de votre vélo-cross. Poubelles, voisins irascibles, chiens méchants, barrières sont de la partie. Un grand succès. Re-tube avec « Gauntlet », le jeu à quatre présentant huit niveaux de difficulté dont nous avons déjà parlé. L'objectif : survivre au milieu d'une floppée de monstres,

Bronzez-vous aux néons des vidéo. Faites le tour de France des jeux d'arcade

AUTOMAT
Ⓐ 58, rue Trachel
06000 Nice

Vidéo présente : Gauntlet, Ghost'n goblins, Spy hunter, Indiana Jones, Pole position I, II, Ninja.
(Absente : aucune.)
Flippers présents : Amazon hunt, Robot, Spirit, Black-out, Pac-man.
Renouvellement ___ toutes les semaines
Etat du matériel ___ ★★★★
Accueil ___ ★★★★
Propreté ___ ★★★★
Ambiance ___ sympa, jeune

AMBIANCE 2000
Ⓑ place, Gralin
44000 Nantes

Vidéo présente : Iron horse, Express raider, Jail break, Gun smoke, Ghost'n goblins, Bomb jack.
(Absente : Dragon's lair, Paper boy, Hanted house, Yie ar Kung fu.)
Flippers présents : Raven, High speed.
Renouvellement ___ tous les mois
Etat du matériel ___ ★★★
Accueil ___ ★★★
Propreté ___ ★★★★★
Ambiance ___ sûre, manque de la musique

FAMILIA
Ⓒ avenue de la Victoire
59540 Caudry

Vidéo présente : Kung fu master, 1942, Express raider, Jail break, Mr Do, Commando, Shangai Kid.
(Absente : Marble madness et tous les jeux sur vidéodisque.
Flippers présents : Devil's dare, Ground shaker, Eight ball champ, Beat the clock, Lady luck.
Renouvellement ___ très aléatoire
Etat du matériel ___ ★★★★★
Accueil ___ ★★★★
Propreté ___ ★★★
Ambiance ___ pas de problème

LE NEPTUNE
Ⓓ 12, rue du Maine
44600 Saint-Nazaire

Vidéo présente : Commando, Green Beret, Pole position, Pitfall, Star force, Ghost'n goblins, Exerion.
(Absente : 1942, Bomb jack, Tron, Txé, Gauntlet.)
Flippers présents : Cavman, Globe trotters, Alien poker, Star force.
Renouvellement ___ quasi inexistant
Etat du matériel : vidéo : ___ ★★★
flippers : ___ ★★
Accueil ___ ★★★★★
Propreté ___ (manque d'aération) ★★★
Ambiance ___ sympa, juke box en prime

SLOT 54
Ⓔ avenue de Gaulle
44500 La Baule

Vidéo présente : Tron.
(Absente : –)
Flippers présents : –
Renouvellement ___ tous les 2 mois
Etat du matériel ___ ★★★★
Accueil ___ ★★★
Propreté ___ ★★★★★
Ambiance ___ excellente

LA BOÎTE A JEUX
Ⓕ 1, rue de l'Union
50100 Cherbourg

Vidéo présente : Bomb jack, Yie ar kung fu, Ghost'n Goblins, 1942, Galaxian, Green beret, Kung fu master.
(Absente : Commando.)
Flippers présents : Play boy, Kiss.
Renouvellement ___ 2 jeux par mois
Etat du matériel ___ ★★★★
Accueil ___ ★★★★
Propreté ___ ★★★
Ambiance ___ jeune et bonne

★★★★★	excellent
★★★★	bon
★★★	moyen
★★	médiocre
★	mauvais

CAFE LEYDET
Ⓖ 52, cours Mirabeau
13100 Aix-en-Provence

Vidéo présente : Ghost'n goblins, Commando, Pac-man, Bomb Jack, Time pilot, Stramble, Exerion, Fort Apocalypse, Karaté Champ.
(Absente : –)
Flippers présents : Panthera 2, Haunted house, Kiss, Black hole, Buck Rogers, Hulk, Rolling stone, Globe trotters, Viking.
Renouvellement ___ tous les 8 mois
Etat du matériel ___ ★★★
Accueil ___ ★★★★
Propreté ___ ★★
Ambiance sympa pour les plus de 16 ans

LE REX
Ⓗ 20, allée d'Etigny
31110 Luchon

Vidéo présente : Ghost'n Goblins, Chaplifter, Pitfall II Kung fu master, Bomb jack, Pac-man, Pole position, 1942, Auto race.
(Absente : –)
Flippers présents : Kiss, Tiger rag, Space Haws, World defender, Eight ball, Flash.
Renouvellement ___ fréquent
Etat du matériel ___ ★★★★
Accueil ___ ★★★★
Propreté ___ ★★★
Ambiance ___ très bonne, lieu de rendez-vous entre copains

AUTOMAT
Ⓘ 65, Grande-Rue
25000 Besançon

Vidéo présente : Gauntlet, Commando, Pac man, Kung fu master et autres nouveautés.
(Absente : –)
Flippers présents : High passion, Raven, Rocky, Space shuttle, Comet, Spirit.
Renouvellement ___ trois jeux par mois
Etat du matériel ___ ★★★★★
Accueil ___ ★★★★
Propreté ___ ★★★★
Ambiance ___ bonne

CAFE DE LA PLAGE
Ⓙ 17670 La Couarde-sur-mer

Vidéo présente : Mach 3, Kung fu master, Dragon's Lair, Pole position II, Hyper olympics.
(Absente : Commando.)
Flippers présents : Hanted house.
Renouvellement ___ –
Etat du matériel ___ ★★★★
Accueil ___ ★★★
Propreté ___ ★★★★
Ambiance ___ assez bonne

CAFE LE LONGCHAMPS
Ⓚ 531, cours de la Libération
33400 Talence

Vidéo présente : Exerion, Pooyan, Miss Pac man.
(Absente : Spy hunter, Sinistar, Star wars.)
Flippers présents : Eight ball, Spider man, Silverball mania.
Renouvellement ___ très limité
Etat du matériel : vidéo ___ ★★★★
flippers ___ ★★★
Accueil ___ ★★★★
Propreté ___ ★★★
Ambiance ___ assez jeune, très bonne.

EXODUS
Ⓛ passage du Donjon
79000 Niort

Vidéo présente : Choplifter, Iron horse, Fashgal, Rambo, Ghost'n goblers, Pole position ; Gun Storming.
(Absente : –)
Flippers présents : Centaur, High Speed.
Renouvellement ___ tous les 15 jours
Etat du matériel ___ ★★★★★
Accueil ___ ★★★★
Propreté ___ ★★★★
Ambiance ___ clientèle de lycéens

collecter nourriture, trésors et potion magique tout en cherchant l'issue vers le niveau suivant. Chaque personnage, Tyra la walkyrie, Thor le guerrier, Questor l'elfe et Merlin le magicien disposent d'atouts différents. Convivial, rigolo et riche (cher diront certains).
Dans les « vaches à lait » de la vidéo, entendre les jeux de conduite, « Hang on » est relevé par « Konami GT » de Konami et « Superspringt » d'Atari. Plus simulateur que jeu, le premier vous met aux commandes d'une turbo rouge face à une jauge d'essence, compte-tours et compteur de vitesse. De petits réservoirs baladeurs permettent — lorsque percutés — de faire le plein. Arrivé en fin de parcours, on débouche sur un autre itinéraire avec à la clé changement de décor — bois, villes, désert —, adversaires de plus en plus agressifs, et virages délirants (annoncés par des panneaux, s'il vous plaît). Classique. « Superspring » se distingue de la masse avec ses trois volants. Lutte contre adversaires en chair et en os et adversaires gérés par ordinateur sur huit parcours au choix proposant des difficultés variées : rampe de saut, virage en épingle, ponts-tunnels, raccourcis... J'oubliais : il faut en plus ramasser des clés à molettes et éviter les flaques d'huile, les plots de sécurité, etc., aléatoires. Nettement mieux que les « Spring 1 et 2 » ; un succès assuré. Dans la série jeux de tirs « gendarme et voleurs », « Jail break » de Konami vous emmène à la chasse à l'otage à force de bazooka, fusil mitrailleur, gaz lacrimogènes et revolver. Les méchants fusent de partout, égouts, toits de maisons, camions, armés de cocktails molotov... Assez difficile. « Iron Horse » des mêmes fabricants donne dans l'attaque de train et les désespérados. Six coups, coups de poings et réalisme 3 D, pas de quoi s'exciter. Un « Storming party », cocktail de « Ghost'n Goblin », « Gun Smoke » et « Green beret », intégrant différentes phases de jeux devrait sortir d'ici peu. *« Très, très bon »* au dire de Michel Gérard. Le pompon revient à « Space harrier » de chez Sega. Graphismes (32 000 couleurs disponibles), perspectives, animations et bruitages su-per-bes avec une chenille ondulante dont vous me direz des nouvelles. Vous incarnez un chasseur volant et marchant parti délivrer le pays des dragons de ses méchants envahisseurs.
Une mûtitude d'objets vous foncent dessus. Un principe : tirer sur tout ce qui vole — visages pétrifiés, papillons mutants, têtes de lions vertes lanceuses de projectiles mortels — et éviter tout ce qui traîne au sol : arbres, colonnes gréco-romaines, méduses irisées, quilles... Pas le temps de dire ouf. Le jeu comporte dix-huit scènes — de Amder à Visel — dont des étapes de bonus sur le dos d'une chenille cotonneuse. Il s'avère très facile à manœuvrer grâce à quatre positions de bouton de tir. Gauchers, quelqu'un pense enfin à vous. Parler de l'événement de l'année n'est certainement pas abusif. Laissez-vous guider par les « Ahhhhh » déchirants du chasseur mortellement blessé. Seul problème : le coût des vies. Peut-être verrons-nous également, « Super Mario Bros » de Nitendo, le dernier né de la série des casseurs de briques qui devrait s'affirmer comme un grand classique et « Turbo Sub » d'Entertainment science, un jeu de tir sous-marin dans lequel la machine détermine elle-même le niveau de difficulté en fonction de votre jeu. Présents au dernier ATEI, ils devraient arriver bientôt en France.
Nous ne nous attarderons pas sur les flippers. Les photos s'avèrent plus parlantes. Les sorties récentes de Bally Midway portent le nom de « Cybernaut », « Beat the clock » (le thème : lutte contre la montre), « Eigh ball champ » (billard américain), « Lady luck » (poker). Chez Williams le dernier né — très bien au demeurant — reste « High speed » (course poursuite en voiture). « Rock » et « Raven », les deux R explosifs sortent chez Gottlieb avec bruitage délirant et inévitables passerelles. Comble du personnalisé, le joueur peut entrer ses initiales dans les meilleurs scores.

Véronique Charreyron



JEUX
(M) rue du général-Leclerc
77170 Brie-Comte-Robert
Vidéo présente : ***Kung fu master, Commando, Finders Keepers, Catch, Pac-man, Gyrrus.***
(Absente : Ghost'n goblins.)
Flippers présents : ***Totem, Spiderman, Buck Rogers.***
Renouvellement ***tous les un ou deux mois***
Etat du matériel ★★★
Accueil ★★★★
Propreté ★★★★
Ambiance ***cool et jeune***

LE METROPOLITAIN
(N) rue Mazagran
54000 Nancy
Vidéo présente : ***Indiana Jone, Marble madness, Gauntlet, Pole position, Discs of tron, Ghost'n goblins, Hang on, Green beret, Bomb Jack, Storming party, Iron horse.***
(Absente : Gyruss, I Robot, Mickie, Zaxxon, Tempest.)
Flippers présents : ***Raven, Rock, Lady luck, Pinball pool, Bounty hunter, Alien poker, High Speed, Eigh ball, Buck rogers, Amazon hunt, Cosmic gunfright.***
Renouvellement ***très rapide, cinq fois par mois***
Etat du matériel ★★★★★
Accueil ★★★
Propreté ★★★★
Ambiance ***salle très fréquentée, clientèle jeune (20 ans)***

PIK NIK
(O) avenue de Paris
20000 Ajaccio
Vidéo présente : ***Ghost'n goblins, Commando, Knucle joe, Turbo, Moon patrol, Time pilot, Bomb Jack, Exerion.***
(Absente : –)
Flippers présents : –
Renouvellement ***un jeu tous les deux mois***
Etat du matériel ★★★★
Accueil ★★★★★
Propreté ★★★★
Ambiance ***clientèle d'habitués, sympa***

LA KERMESSE
(P) 6, boulevard Bonne-Nouvelle
75010 Paris
Vidéo présente : ***Gauntlet, Hang on, vs tennis, Pinball action, Choplifter, Storming party, TX1, Iron Horse, 1942, Ring King, Pitfall II.***
(Absente : –)
Flippers présents : ***Lady luck, Hot diggin, Amazing Spiderman, Panthera, Pinball Pool, Eightball de luxe, High speed, Eight ball champ, Amazon hunt.***
Renouvellement ***très rapide***
Etat du matériel ★★★★★
Accueil ★★★★★
Propreté ★★★★★
Ambiance ***jeu pur et dur***

BABY GAMES
(Q) 30, boulevard Bonne-Nouvelle
75010 Paris
Vidéo présente : ***Buggy challenge, Ghost'n goblins, Karaté champ, commando, Lode runner, Knukle joe, 1942, Jail break, Hang on, Gauntlet, Indiana Jones.***
Flippers présents : ***Pinball pool, Count down, Eight ball de luxe, Time line, Amazon hunt, Raven, High speed, Panthera, Force 2.***
Renouvellement ***un peu de retard***
Etat du matériel ★★★★
Accueil ★★★★
Propreté ★★★★
Ambiance ***plutôt clientèle flipper***

JEUX
(R) 7, boulevard Poissonnière
75002 Paris
Vidéo présente : ***Gorf, Donkey kong, Pac man, Galaxian, Gauntlet, Express raider, Paper boy, Mach 3, Time pilot, Hang on, Indiana Jones, Commando, Chpolifter, Tron, Pole position.***
(Absente : –)
Flippers présents : ***Pinball pool, Hulk, Frontier, Eight ball de luxe, Amazon hunt, High speed, Comet, Buck rogers, Super orbit, Haunted House.***
Renouvellement ***satisfaisant***
Etat du matériel ★★★★
Accueil ★★★★
Propreté ★★★★
Ambiance ***correcte***

NEW GAMES
(S) 100, boulevard de Clichy
75018 Paris
Vidéo présente : ***Hang on, Gauntlet, Pac man, Catch, Pinball, Lode Runner, Commando, Swining Party, Sky Top, Pole position, TX1, Turbo action.***
(Absente : –)
Flippers présents : ***Pinball pool, Raver, High Speed.***
Renouvellement ***rapide***
Etat du matériel ★★★★
Accueil ★★★★
Propreté ★★★★★
Ambiance ***clientèle d'habitués***



Le Seigneur des Micros

Les brumes maléfiques planent sur nos micros. Tout droit sortis des « Féeries » celtiques, elfes et lutins, ninja et sorciers, dragons et chevaliers déferlent sur un monde aseptisé, souvent plus friand de technologie froide que de quêtes inouïes. *Tilt* vous entraîne sur les traces de Tolkien, au pays des jeux de rôles où s'étendent les ombres...

Sorcellerie I, II et III : cette série de trois logiciels constitue l'adaptation française de *Wizardry*, l'un des deux meilleurs jeux de rôle sur ordinateur avec *Ultima*. Les puristes préféreront cependant la version originale car certaines traductions laissent un peu à désirer. Ce jeu fait le bonheur des joueurs ayant déjà pratiqué Donjons et Dragons mais saura sans doute aussi passionner les néophytes.
Au début de l'aventure vous devez créer les six personnages qui vont constituer votre groupe. Ils peuvent appartenir à différentes races (humain, elfe, hobbit, nain, gnome). Chaque race possède des qualités et des faiblesses propres, les humains constituant en quelque sorte la moyenne. Un certain nombre de points supplémentaires sont aussi attribués, que vous ventilez sur les différentes caractéristiques. C'est en fonction de ces mêmes caractéristiques que vous êtes en mesure de créer une classe de personnages (guerrier, magicien, prêtre, voleur, évèque, ninja). Mais l'alignement a

aussi son importance. Ainsi, il est impossible de mêler des aventuriers bons et mauvais dans le même groupe. De même, un évèque doit obligatoirement être bon et un ninja complètement pourri !

La meilleure équipe de départ est constitué de trois guerriers, d'un prêtre, d'un magicien et d'un évèque. Leur placement a aussi son importance car seuls les trois premiers sont susceptibles d'être attaqués à l'arme et il faut donc qu'ils soient en mesure de supporter le choc. Certaines classes de personnages disposent de pouvoirs magiques. Les sorts de prêtre sont surtout des sorts de protection pour le groupe et de soins et ne deviennent offensifs qu'à haut niveau. Les sorts de magiciens au contraire révèlent dès le début leur puissance de destruction. Une fois votre équipe constituée, il faut encore l'équiper. Vous achetez chez le marchand ce dont vous avez besoin (armes, armures, bouclier, etc.). Au début vos achats sont vite limités par le peu d'or dont vous disposez. L'aventure elle-même se passe exclusivement dans un labyrinthe. Celui-ci est composé de dix niveaux différents pour *Sorcellerie I* et de six pour *Sorcellerie II*. Plus vous vous enfoncez dans les entrailles de la Terre, plus les monstres que vous rencontrez, les pièges et les embûches de toutes sortes se montrent redoutables. Le labyrinthe est représenté en relief dans un petit carré à gauche de l'écran et se déroule à mesure que vous avancez. L'établissement d'un plan est obligatoire pour ne pas errer indéfiniment. A chaque combat victorieux, les membres de votre équipe se voient dotés d'un montant croissant de points d'expérience et d'or. Parfois vous tombez sur un coffre. Avant de l'ouvrir, surtout examinez-le car il peut recéler un piège. Si c'est le cas, confiez au membre de votre équipe ayant le plus de dextérité le soin de le désarmer. Dans les coffres, vous trouvez des objets parfois magiques d'une très grande utilité. Mais avant de les utiliser, mieux vaut les faire expertiser par votre évêque, s'il en est capable.

De retour à la ville, vous conduisez les membres de votre équipe à l'entraînement pour savoir s'ils ont passé de niveau. Ce changement progressif de niveau se révèle ▶

Sorcellerie III, Apple II





Monstres, pièges, embûches de toutes sortes. Tenez bon !

capital dans le jeu de rôle. En effet, outre l'augmentation des points de vie (qui permettent alors au personnage de supporter plus de dégâts avant de mourir), les guerriers voient leur capacité de combat s'améliorer, et les lanceurs de sorts accèdent à des sorts plus nombreux et plus puissants. Pour avoir quelques chances dans les combats, le groupe doit être d'un ou deux niveaux d'expérience supérieurs au niveau de profondeur où il désire se rendre. C'est aussi dans les villes que vous pouvez récupérer vos points de vie dans les auberges (bien qu'il soit préférable de laisser faire votre prêtre, s'il est en mesure, car cela coûte assez cher !), faire revenir à la vie un personnage mort (toujours contre espèces sonnantes et trébuchantes), faire expertiser les objets ayant échappé à la sagacité de votre évêque ou acquérir ou vendre des articles chez le marchand.



Sorcellerie, Apple II

Lorsque vous serez parvenu, au dixième niveau, à vaincre le puissant sorcier accompagné de ses vampires favoris, vous pourrez prendre pied dans *Sorcellerie II.* Le labyrinthe est un peu moins vaste mais certaines idées sont intéressantes (énigmes, pièges et obstacles nouveaux).

Pour *Sorcellerie III,* vous pourrez soit récupérer votre équipe victorieuse (qui sera modifiée en conséquence), soit en créer une nouvelle.

Quelques petites modifications différencient cette aventure des précédentes. Ainsi le labyrinthe est désormais représenté plein écran, l'option « cagnotte » permet à un aventurier de collecter directement l'or de ses camarades (évitant ainsi des manipulations fastidieuses) et le joystick ou la souris sont utilisés pour les choix. Un fantastique jeu de rôle qui pèche seulement par la pauvreté des graphismes.

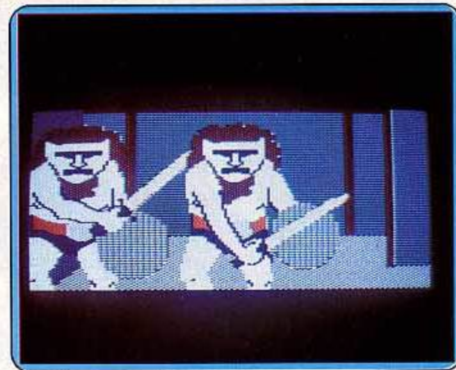
Questron : le royaume de Questron est en grand danger. De son donjon, Mantor le sorcier envoie des forces maléfiques qui ont pour objectif de détruire votre pays. Vous n'êtes qu'un pauvre serf. Pourtant la légende dit que c'est de l'un d'eux que viendra la victoire. D'ailleurs cela vaut le coup car si vous parvenez à détruire l'ignoble Mantor, la belle princesse Lucane vous sacrera chevalier !

La création du personnage avec ses six caractéristiques est prise en charge intégralement par le programme, sans qu'il soit possible de rien modifier. Au départ vous ne disposez que d'un peu d'or et rien pour vous défendre ou vous protéger. Rendez-vous au plus vite dans une ville. C'est là que vous pouvez acquérir armes, armures, nourriture, sorts de combat et même points de vie, contre espèces sonnantes et trébuchantes, car l'argent est le moteur de ce jeu. Pourtant vous augmentez sensiblement votre pécule sans avoir besoin de combattre. En effet, vous trouvez dans les villes des casinos où avec un peu de chance il est facile de gagner de l'or. Prenez garde cependant à ce que vos gains ne soient pas trop importants car le directeur du casino aurait alors tôt fait de lancer ses sbires à vos trousses. Une fois équipé vous pouvez vous mettre en route. Le monde de *Questron* est représenté façon *Ultima*. Vous sillonnez le pays à pied ou à l'aide d'un des moyens de locomotion que vous avez pu acheter : cheval ou lama sur terre et frégate ou voilier sur l'eau (mais il vous faut probablement attendre bien des jours pour avoir les moyens de vous payer ceci).
Sur votre chemin, vous êtes amené à rencontrer différentes créatures. Toutes ne sont pas mauvaises et certaines vous rendent même bien des services si vous savez les prendre. En cas de combat, vous attaquez à l'aide de sorts ou d'armes. Pour ces dernières, vous vous apercevrez rapidement que chaque monstre est doté de capacités propres, il faut donc utiliser l'arme la mieux adaptée. Mais c'est dans les donjons que se cachent les monstres les plus redoutables. Ils sont au nombre de trois et nécessitent chacun une clé différente pour y pénétrer. Ne vous y aventurez pas avant d'être muni d'objets très puissants. En effet, ces donjons, en plus des monstres, sont parsemés de pièges. C'est d'ailleurs au fond de l'un d'eux que se cache l'abominable Mantor. Le dialogue avec le programme s'effectue en choisissant une option parmi un menu, à l'aide du clavier ou du joystick.
Un bon jeu de rôle, assez complet.

Shadowkeep : il y a très longtemps le démon Dal Brad rentra dans la demeure du puissant magicien Macomedon et enferma son âme dans un cristal. Ce cristal est maintenant caché au plus profond d'une tour. Vous formez un groupe de neuf personnages pour délivrer ce malheureux magicien. Chaque membre du groupe peut appartenir à l'une des races suivantes : Roos, au physique puissant, Zhis'ta, agiles et rusés, Thalidars, versés dans les arts magiques et humains, leaders intelligents.
Comme dans *Sorcellerie*, le programme attribue d'emblée des caractéristiques de base et vous donne en plus un certain nombre de points supplémentaires à ventiler selon vos désirs. Il ne vous reste plus qu'à choisir la classe du personnage parmi les cinq proposées. Au départ, chaque membre du groupe dispose de l'équipement minimum mais rien ne vous empêche d'accroître un peu ses possibilités en faisant quelques achats chez l'aubergiste, qui possède aussi une boutique fort bien achalandée (la visite vaut à elle seule le déplacement !). C'est aussi là que vous pouvez vous faire soigner ou ramener à la vie un de vos personnages mort. Il ne vous reste plus qu'à commencer l'aventure.
Toujours comme dans *Sorcellerie*, l'intégralité du jeu se déroule en intérieur. Une fois dans la tour, commencez par préparer vos aventuriers, en particulier les guerriers. En effet, sans cela leurs armes, armures et boucliers resteraient dans leurs sacs et vous perdriez un temps précieux à les en sortir lors d'un combat. Organisez aussi votre groupe de manière à ce que les guerriers soient devant car seuls les trois personnages du premier rang ont la possibilité de se battre à l'arme. La représentation en ▶



Questron, Apple II


Shadowkeep, Apple II



Faire croître votre expérience vers les confins de la sagesse

trois dimensions du labyrinthe, plein écran, est particulièrement bien rendue et dépasse, et de loin, les autres logiciels sur *Apple* sur ce point. Lors des combats, les monstres foncent vers vous et bougent à chaque attaque.
Les possibilités de combat sont variées (parade, attaque et parade combinées, attaque double, lancement de sorts, préparation des armes ou des protections, permutation de personnages pour soustraire aux coups un de vos partenaires en mauvais état). Mais il est aussi possible de discuter ou de fuir. Les sorts sont assez variés, ainsi d'ailleurs que les objets, mais en revanche il n'y a pas suffisamment de monstres différents. Contrairement aux autres jeux, la récupération des points de vie s'effectue aussi en dormant. Mais prenez garde surtout à vous protéger pendant ce temps car les monstres auraient tôt fait de profiter d'une telle aubaine.



The Dungeons, C 64

L'acquisition de nouveaux sorts est elle aussi particulière. En effet vos magiciens peuvent en apprendre de nouveaux en lisant un livre de magie découvert dans la tour, ou en achetant un scroll chez l'aubergiste et en essayant alors de l'apprendre. Le dialogue avec le programme s'effectue à l'aide de mots, comme dans les jeux d'aventure. Cette originalité favorise une plus grande latitude de manœuvres dans les différentes actions à entreprendre, d'autant que le vocabulaire est raisonnable et l'analyseur de syntaxe assez puissant. Seul défaut majeur de ce très bon jeu, le déroulement est beaucoup trop lent car le programme effectue des appels incessants à la disquette, ce qui ralentit considérablement l'action. Dommage.

The dungeons : édité depuis déjà trois ans, ce logiciel de rôle présente un scénario très classique : pour percer le secret du donjon, vous devez parcourir plusieurs dizaines de salles ou corridors, abattre les monstres qui surgissent à vos côtés et, bien entendu, faire croître votre expérience personnelle vers les confins de la sagesse.
Votre aventure prend naissance dans le magasin du village : dix articles sont mis en vente. Votre maigre capital ne vous autorise pas à tout acheter... Les guerriers expérimentés porteront leur préférence sur la torche, l'épée et la nourriture. Il faut maintenant quitter le magasin pour les premières pièces du donjon : si votre personnage n'est jamais montré à l'écran, la disposition des salles permet de définir rapidement un plan précis des lieux visités. Tandis que « Move e » vous conduit vers la porte qui s'ouvre à l'est, vous rencontrez votre premier adversaire... De l'araignée au Minautore, les

monstres ne sont jamais inoffensifs ! Selon votre force et votre expérience, il est souvent judicieux d'éviter le combat et de fuir le plus rapidement possible...
Bien sûr, votre progression vous permet de découvrir une multitude d'objets : le sac d'or, par exemple, est d'une importance capitale puisqu'il vous permet l'achat de nouvelles armes et protections magiques. Pour peu que vous ayez noté avec précision la disposition des pièces traversées, vous pourrez sans peine revenir au magasin et renforcer votre équipement de plusieurs accessoires indispensables au succès de votre quête...
Le graphisme de ce jeu de rôle est relativement simple. Vos compagnons de rencontre ou de combats ne sont que de piètres lutins animés de mouvements lents et saccadés (le logiciel est vieux de trois ans...). Cependant, la simplicité de l'action et la logique du scénario rendent *The dungeons* accessibles aux explorateurs novices du royaume des légendes. L'intrigue vous mène doucement vers la sagesse et le savoir, dans le plus pur respect des règles sacrées du jeu de rôle.

Ultima I, II, III et IV : cette série de logiciels constitue l'un des jeux de rôle les plus aboutis sur micro-ordinateur. Commençons par le premier volet, déjà ancien. La création du personnage (l'équipe est en effet réduite à un seul individu) s'effectue en distribuant à votre gré un certain nombre de points entre les six caractéristiques de base (force, agilité, énergie, charisme, sagesse et intelligence). A vous de privilégier une ou plusieurs de ces caractéristiques pour être en accord avec la classe que vous choisissez (guerrier, clerc, magicien ou voleur). Les différentes races (humain, elfe, nain, hobbit) ont leur importance car elles conditionnent aussi certaines capacités du personnage.
Avant d'entreprendre la grande aventure, vous avez tout intérêt à vous rendre d'abord dans une ville. C'est là que vous vous reposez, buvez un peu, achetez des armes, armures ou nourriture pour votre périple. Il est en effet quasi indispensable d'être bien équipé pour affronter certains monstres puissants, bien qu'il vous soit possible d'étrangler à mains nues ceux qui ne le sont pas trop.
Surtout n'oubliez pas de vous munir de provisions suffisantes pour ne pas mourir bêtement de faim.



Ultima, Apple II

La représentation du décor est assez particulière. En effet votre personnage se déplace dans un vaste monde (les écrans sont très nombreux) où chaque type de terrain est défini par un graphisme différent. Mais le personnage lui-même ne bouge pas, c'est le décor qui se déplace autour de lui. Le jeu se déroule en temps réel et vous consommez donc de la nourriture même en restant immobile.
Certaines icônes du terrain correspondent à des villes, des châteaux ou des donjons. Si vous décidez d'y entrer, vous voyez le décor changer pour représenter ce nouveau lieu qu'il ne vous reste plus qu'à parcourir. Dans les donjons, la représentation se fait en trois dimensions mais l'affichage successif en est un peu lent. Les monstres pullulent dans les campagnes, mais c'est surtout dans les donjons qu'ils sont les plus puissants et les plus agressifs. Pour combattre, votre personnage doit faire face à son adversaire et décider de l'affronter par les armes ou à l'aide de sorts. Chaque combat victorieux vous apporte richesse et expérience. Mais il est toujours possible de rompre un combat au milieu, uniquement en vous déplaçant, à moins bien sûr que vous vous soyez fourvoyé dans une impasse.
De retour à la ville, vous pouvez acquérir de nouveaux sorts, compléter votre équipement et décider d'acheter un nouveau moyen de locomotion plus ▶



Tout va mal. La peste, les démons se déchaînent

rapide. Si votre personnage décède, le programme vous le restitue tel qu'il était lors de sa création, et le positionne à un endroit randomisé. Mais il existe une méchante « bug » à ce niveau, car rien n'empêche de vous retrouver au beau milieu d'un océan alors que le programme refuse tout déplacement dans l'eau !

Ultima II reprend tous les principes de son prédécesseur. Vous devez vous débarrasser de l'infâme Minax, la redoutable prêtresse du Mal. Le monde est encore plus vaste et il est même possible de se rendre dans d'autres planètes du système solaire ! La gestion des déplacements est mieux réalisée (beaucoup plus rapide). Quant aux possibilités, elles sont encore accrues. Ainsi, rien ne vous empêche d'acheter un bateau, un avion, voire une fusée pour vous déplacer, du moment bien sûr que vous possédez l'argent nécessaire. Autre amélioration, il n'y a cette fois plus aucun problème en cas de mort de votre personnage.

Ultima III est un peu différent. Tout d'abord, votre équipe est désormais constituée de quatre personnages, ce qui est nettement plus intéressant, chacun d'eux pouvant compléter les autres dans un domaine particulier. Si les caractéristiques sont moins complètes (quatre au lieu de six), il existe en revanche un choix beaucoup plus grand



Ultima, Apple II

de classe (avec en particulier des bi-classés). La liste des sorts, des armes et des armures disponibles s'est elle aussi accrue dans des proportions importantes. Enfin l'éventail des monstres rencontrés est beaucoup plus complet. Le thème est le suivant : la paix a régné pendant plus de vingt ans sur le vaste pays de Solaria, après la défaite du magicien Mondain et de sa cruelle conseillère Minax. Mais une île s'est érigée au milieu de l'océan, surmontée d'un château maléfique. Depuis, tout va mal.

Votre mission n'est rien moins que de défaire les forces de l'enfer. Le monde est encore plus vaste et atteint maintenant des dimensions considérables. Les châteaux et les villes aussi sont plus travaillés. Quant aux donjons, ils sont plus nombreux, plus complexes et plus redoutables. Tout comme les précédents épisodes, les villes sont toujours des endroits privilégiés pour y acquérir ce dont vous avez besoin. Mais il est aussi possible d'y récupérer des points de vie et même de faire revenir à la vie un de vos personnages ayant eu une destinée tragique, sans lui faire perdre pour autant son acquis. Bien évidemment, tout ceci se paye, parfois cher. La gestion de l'affichage a subi aussi des améliorations notables car c'est désormais le groupe qui se déplace et non plus le décor. Lors des combats, le programme positionne vos personnages à différents endroits. A vous de les gérer indépendamment au mieux pour sortir victo-



rieux de l'affrontement. A noter qu'Editiel a édité une version française de ce logiciel pour les non-anglicistes.

Ultima IV réussit à dépasser encore les possibilités du précédent volet (et dans tous les secteurs s'il vous plaît !), ce qui paraissait jusque-là impossible. Vous ne disposez au départ que d'un seul aventurier, créé d'ailleurs d'une manière assez particulière (vous répondez à une série de questions et le programme se charge de le définir en fonction de vos réponses). Pourtant, ce n'est pas en solitaire que le jeu se déroule. En effet, il est quasi impossible de progresser si vous ne recrutez pas au plus vite des personnages de rencontre. Le nombre n'en est pas limité, ce qui autorise une grande puissance au groupe ainsi formé. Mais de nouveaux problèmes se font jour car il faut assurer avec soin l'approvisionnement et l'équipement de tous ces personnages, ce qui oblige à des retours plus fréquents dans les villes. Les dialogues sont beaucoup plus évolués et vous pouvez ainsi apprendre des informations qui se révèleront capitales un peu plus tard.

Au total, cette série réalise la prouesse de garder une certaine unité entre les différents épisodes tout en acquérant régulièrement de nouvelles capacités, qui font ainsi d'*Ultima IV* un dès sommets du jeu de rôle informatisé.

Danse macabre : un jeu de rôle en français, voilà qui met tout de suite l'eau à la bouche. Le thème est le suivant. Nous sommes en l'an 1476. La peste ravage l'Europe. Le fils des Mac Grégor, une riche famille, a été trouvé assassiné. Son père vous demande de retrouver son assassin coûte que coûte.

Les sept caractéristiques de votre personnage sont définies par le programme. Vous avez seulement la liberté de choisir sa racine, ce qui peut modifier légèrement certaines caractéristiques. Lors de sa naissance, votre personnage peut, avec un peu de chance, être frappé par un vent qui lui apporte savoir, force, santé ou pouvoirs magiques. Le programme dresse alors la liste des meilleures classes (on en compte dix-huit) et vous demande de choisir. Mais rien ne vous empêche de ne pas suivre les conseils de l'ordinateur et d'en faire à votre tête. Bien que cela ne soit pas recom-



Danse macabre, C 64

mandé. Avant de partir en expédition, faites un saut chez l'armurier et le marchand d'armes pour éventuellement compléter votre équipement. A ce sujet, notons quelques défauts de traduction. Ainsi l'armurier vous propose une armure « plate » (c'est le terme anglais de Donjons et Dragons) alors qu'il s'agit en fait d'une armure de « plaques » de métal !

Vous commencez : la représentation s'apparente un peu à celle d'*Ultima*, en beaucoup moins riche. Surtout, défaut rédibitoire, les villes, donjons et châteaux ne sont pas signalés, et il faut par hasard tomber dessus pour en être informé. Les monstres sont cantonnés dans les donjons et les forêts, et on ne s'en plaindra pas vu le peu ▶

ESPACE MICRO

32, rue de Maubeuge, 75009 Paris
Tél. 42 85 25 20

LIGNE MINITEL (24 H SUR 24) : Tél. 42 80 26 10



L'ESPACE Commodore

JOURNEE PORTE OUVERTE AMIGA LE 27 JUIN 86 de 10 h 30 à 19 h avec l'équipe technique Commodore

128

UC 128 K (azerty et jane)	
1571	3 450 F
1901	3 890 F
Imprimante DMPS 1000	3 690 F

3 350 F

NOUVEAU C 64

1541	NC
Moniteur 1702	2 490 F
Modem VZ3	1 450 F
Imprimantes	NC
Manettes	99 F
Moniteur vert	990 F

1 980 F



128 D

UC 128 à alimentation et 1571 intégré (azerty et jane)

128 D + 1901	10 450 F

6 990 F

LOGICIELS AMIGA

Mindshadow	490 F
Borrowed	490 F
Hacher	490 F
Goldenoldies	490 F
Archon	490 F
One are One	490 F
Seven Cities	490 F
Bratacas	490 F

AMIGA... DISPO

UC512K + lecteur 800K + mono couleur
Résolution 640 × 400 - 4096 couleur
4 canaux sonores stéréo

16 300 F HT

LOGICIELS CBM

Acrojet	390 F
Silent Service	420 F
Ultima IV	670 F
Law of west	199 F
PSI 5	199 F
Hard-ball	199 F
4e protocole	199 F
Revs	189 F
Masquerade	169 F
Jet	290 F

BON DE COMMANDE

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Ville .... Code postal ....

Date et signature ....

CB ☐ - MANDAT ☐ Port gratuit pour achat supérieur à 6 000 F. Acompte ou règlement total à la commande.

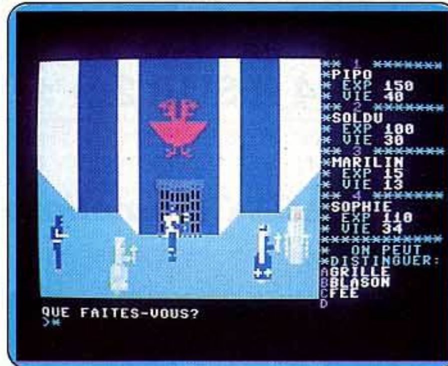
ARTICLE	QTÉ	PRIX	TOTAL
		Total	



Préparez-vous à vivre de longues heures d'angoisse...

d'ergonomie des combats. En effet, si les possibilités elles-mêmes sont correctes (choix d'armes, lancer de sorts, fuite), le déroulement est fastidieux car il faut appuyer sur la barre d'espace à chaque coup ! Un logiciel très moyen, qui pourra éventuellement servir à l'initiation mais qui risque fort de lasser rapidement le joueur chevronné.

Mandragore : couronné du premier prix d'arcade 1984 par le Ministère de la culture, ce logiciel d'aventure fût une des premières réussites françaises dans le domaine des jeux de rôle. Inspirée d'une légende fantastique, cette quête vous entraîne dans un univers moyennâgeux : pour aider la princesse Syrella à retrouver son père, vous tentez de percer le secret de Yarod-Nor... Maître des forces du Mal, ce dernier a en effet plongé le pays de Mandragore dans la crainte et la pauvreté. Les dix donjons du tyran sont autant d'énigmes à élucider... Une quête hors du commun !
Plutôt que de partir seul à l'aventure, vous vous êtes entouré de trois fidèles compères. La préparation de votre équipe est longue et très importante. Vous devez tout d'abord définir avec subtilité les diverses forces et faiblesses de chacun des personnages : si le magicien doit avoir une intelligence supérieure à quinze et le voleur

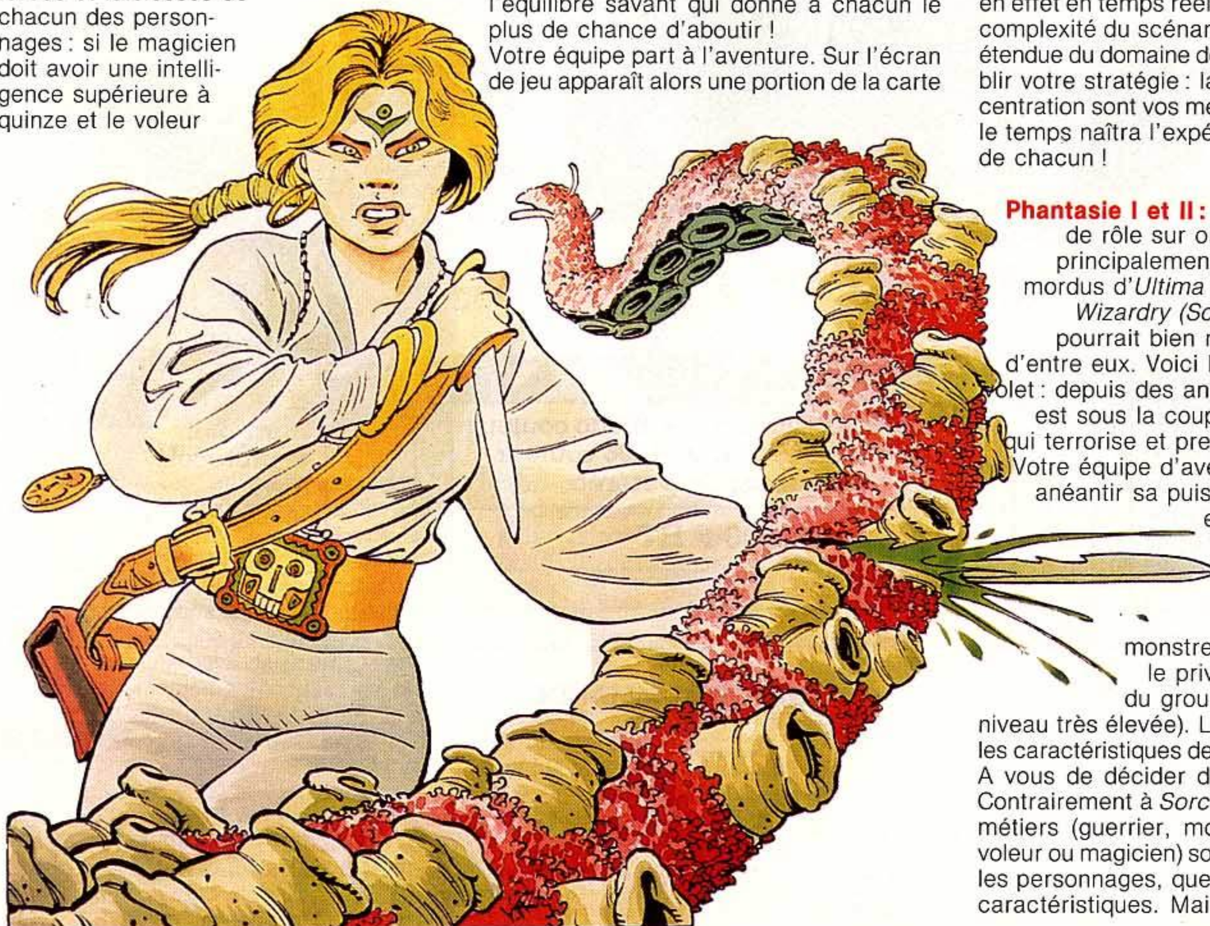


Mandragore, donjon des montagnes, C 64



Mandragore, C 64

bénéficier d'une grande dextérité, il n'est aucune condition sur la force des soldats ou l'aspect du sage... A vous de trouver l'équilibre savant qui donne à chacun le plus de chance d'aboutir !
Votre équipe part à l'aventure. Sur l'écran de jeu apparaît alors une portion de la carte du pays de Mandragore, la totalité de votre nouvel univers couvre en réalité plus de cent pages écrans, de quoi rassasier les aventuriers courageux et téméraires ! Soucieux de porter rapidement secours à la princesse, vous allez entraîner vos compagnons à travers les terres hostiles de Mandragore. Déjà soumis à la férocité de quelques monstres errants, votre première étape est la visite de l'un des dix donjons de la contrée : première énigme de votre aventure, la recherche du secret de cette tour vous met en présence de sortilèges et monstres diaboliques. Fort heureusement, les trésors collectés tout au long de la route seront monayables dans le village voisin. Votre équipe se dote peu à peu d'une expérience grandissante : en accord avec la logique des bons jeux de rôle, vous allez de plus en plus être conduit à faire preuve de logique plutôt que de force... Inutile de provoquer les habitants du donjon : c'est bien souvent du dialogue que surgit tout à coup la vérité ! En ce domaine, ce logiciel bénéficie de tous les avantages d'un vocabulaire simple et précis. La liste des noms et verbes autorisés par le programme est communiquée dans la notice. On appréciera, de même, de ne rencontrer que des amis et ennemis francophones...
En attendant de rencontrer un jour la Mandragore, signe évident de succès de votre entreprise, préparez-vous à vivre de très longues heures de recherches, d'angoisse et de joie. La quête de *Mandragore* s'écoule en effet en temps réel. Tenez compte de la complexité du scénario et de la très vaste étendue du domaine de Yarod-Nor pour établir votre stratégie : la réflexion et la concentration sont vos meilleures armes. Avec le temps naîtra l'expérience et la maîtrise de chacun !



Phantasie I et II : les amateurs de jeu de rôle sur ordinateur se divisent principalement en deux clans : les mordus d'*Ultima* et les fanatiques de *Wizardry (Sorcellerie). Phantasie* pourrait bien réconcilier la plupart d'entre eux. Voici le thème du premier volet : depuis des années, l'île de Gelnor est sous la coupe du Chevalier Noir qui terrorise et pressure ses habitants. Votre équipe d'aventuriers est censée anéantir sa puissance. Cette équipe est composée de six personnages de diverses races classiques et même éventuellement de monstres (mais qui paieront le privilège de faire partie du groupe par une barre de niveau très élevée). Le programme définit les caractéristiques de chaque personnage. A vous de décider de le garder ou non. Contrairement à *Sorcellerie*, les différents métiers (guerrier, moine, prêtre, ranger, voleur ou magicien) sont accessibles à tous les personnages, quelles que soient leurs caractéristiques. Mais il est bien évident ▶

ESPACE MICRO

32, rue de Maubeuge, 75009 Paris
Tél. 42 85 25 20

LIGNE MINITEL (24 H SUR 24) : Tél. 42 80 26 10



L'ESPACE Atari

130 XE
+ Lecteur disque 1050

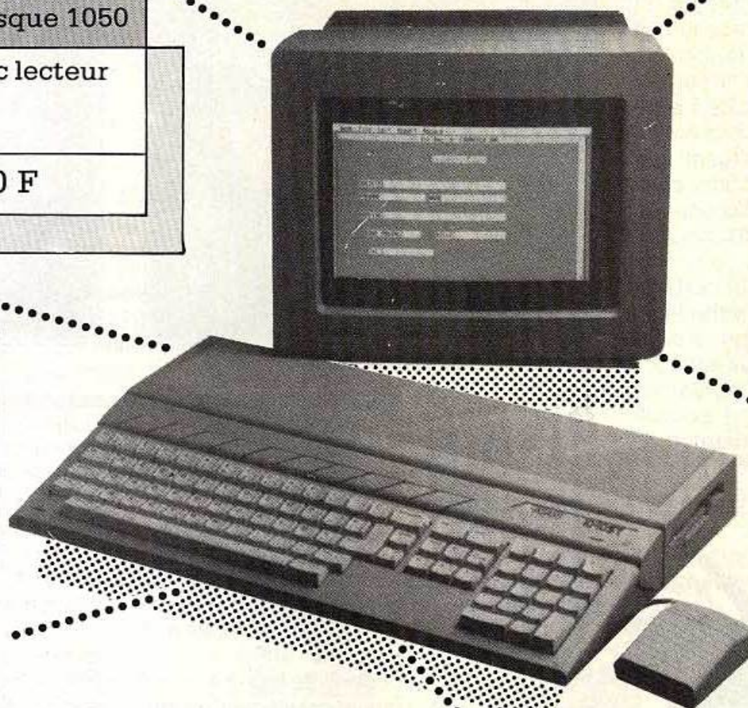
UC 128K avec lecteur
S'4 127K
Prise péritel

2 990 F

1 040 STF

UC 1 Mega
Lecteur 1 Mega
Livré avec 5 logiciels et
Moniteur monochrome
avec moniteur
couleur 11 990 F

9 990 F



520 STF

UC 512K
Lecteur 3'S 360K
Câble péritel
Livré avec 5 logiciels

5 990 F

IMPRIMANTES CITIZEN

120D	3 190 F
MSP10	5 990 F
MSP15	7 390 F
MSP20	8 390 F
MSP25	9 990 F
D35	8 890 F
I.SERIE	380 F
BUFFER 8K	330 F

GARANTIE 2 ANS

ACCESSOIRES

Lecteur 360K	2 000 F
Lecteur 720K	2 700 F
Moniteur monochrome	1 990 F
Moniteur couleur	3 990 F
Modem	
Digitelec	2 750 F
Digitaliseur	NC

LOGICIELS, LIVRES, LOGICIELS, LIVRES, LOGICIELS, LIVRES

Macro Assembleur	980 F	Hyposimple	690 F	XPERT	1 440 F
Pascal MCC	1 150 F	Ramdisk	490 F	Monkey Business	295 F
LATIC EC	1 950 F	Degas	390 F	Delta patrol	295 F
GST C	690 F	COLR Editor	390 F	. . . .	
Pack Bureautique	990 F	Disk Utility	390 F	Le ST	129 F
Forth	450 F	Ultima II	490 F	La Bible du ST	249 F
DB MAN	1 490 F	Transylvania	440 F	Truc et Astuces	149 F
VIP	1 890 F	Borrowed	550 F	Le livre du CEM	249 F
Easy Draw	1 650 F	Sundog	440 F	Le Basic du ST	149 F
Modula 2	1 450 F	Farhenheit	550 F	Du Basic au C	149 F
Bratacas	440 F	Pery Masson	550 F	Le langage	
Treasure Island	550 F	Music Studio	690 F	Machine	149 F

BON DE COMMANDE

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Ville .... Code postal ....

Date et signature ....

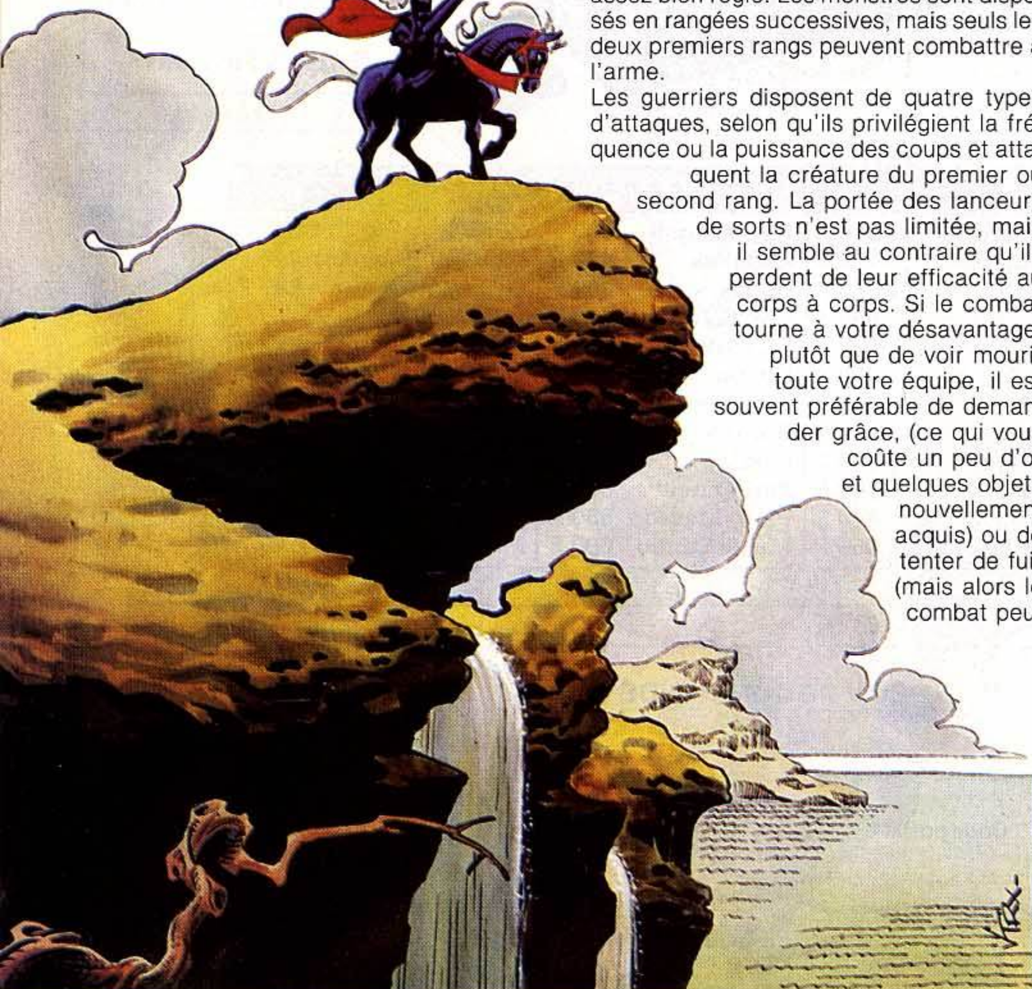
CB ☐ - MANDAT ☐ Port gratuit pour achat supérieur à 6 000 F. Acompte ou règlement total à la commande.

ARTICLE	QTÉ	PRIX	TOTAL
		Total	



Le Chevalier Noir terrorise le pays. A vous de jouer!

qu'un voleur aura tout intérêt à posséder une grande dextérité.
La meilleure équipe de départ est constituée de trois moines et trois rangers. En effet, outre le fait qu'ils sont tous de bons combattants à l'arme, ils savent aussi lancer des sorts de soins, de protection et d'attaque, ouvrir des portes rebelles et désamorcer les pièges. Seule rançon de cette puissance, leur passage de niveau est situé assez haut. Votre équipe est déjà équipée au départ. Mais que cela ne vous empêche pas d'aller chercher de l'argent à la banque pour vous rendre ensuite chez l'armurier. Celui-ci est loin de disposer de l'intégralité de son catalogue (40 armures et 100 armes différentes). Mais vous pouvez cependant mettre la main sur certains objets utiles. De plus son stock varie légèrement d'un jour à l'autre et les armureries d'autres villes sont souvent mieux achalandées que celle de la ville de départ. Gardez aussi un peu d'or sur vous pour pouvoir payer votre séjour dans les auberges de campagne, seuls endroits où récupérer vos forces, en dehors des villes, si vos rangers n'ont plus de sort de soin.



Vous pouvez maintenant vous mettre en route. Le terrain est représenté façon *Ultima*. Vous vous dirigez où bon vous semble et traversez même en nageant de petites étendues d'eau. Cependant ne perdez pas de vue que certains personnages lourdement équipés ont bien du mal à nager et que chaque « tasse » leur fait perdre des points de vie. Bien des monstres peuplent les contrées inhospitalières que vous traversez. Tous ne sont pas agressifs et certains vous cèdent même le passage si vous les saluez. Mais c'est surtout dans les donjons et châteaux que se trouvent les plus viles créatures. La représentation de ces donjons est particulière car le plan s'en dessine au fur et à mesure de votre progression. Le déroulement des combats est assez bien réglé. Les monstres sont disposés en rangées successives, mais seuls les deux premiers rangs peuvent combattre à l'arme.
Les guerriers disposent de quatre types d'attaques, selon qu'ils privilégient la fréquence ou la puissance des coups et attaquent la créature du premier ou second rang. La portée des lanceurs de sorts n'est pas limitée, mais il semble au contraire qu'ils perdent de leur efficacité au corps à corps. Si le combat tourne à votre désavantage, plutôt que de voir mourir toute votre équipe, il est souvent préférable de demander grâce, (ce qui vous coûte un peu d'or et quelques objets nouvellement acquis) ou de tenter de fuir (mais alors le combat peut néanmoins se poursuivre si les monstres sont rapides ou que vous êtes mal placés). Après chaque combat victorieux, vous vous voyez attribuer or, points d'expérience et parfois objets divers (armes, armures, potions, scrolls ou objets magiques). Ces objets sont quelquefois détenus dans des coffres piégés. Laissez alors opérer le moine le plus habile de l'équipe pour tenter de les désamorcer. De retour à la ville, vous recouvrez vos forces dans les auberges, passez de niveau si vous avez acquis suffisamment de points d'expérience et apprenez de nouveaux sorts. Mais cette augmentation de puissance se paye d'un prix fixé à la tête du client (le charisme).
Dans *Phantasie II*, votre rôle consiste à détruire l'orbe satanique, symbole de puissance du méchant sorcier Nickademus qui a lancé une malédiction sur l'île de Ferronrah. Vous créez de nouveaux personnages, ou vous transférez les anciens, au prix toutefois de la perte quasi totale de vos biens et de votre puissance. Le déroulement du jeu est identique, en dehors d'une possibilité nouvelle dans les combats, à savoir le lancement de pierres sur les agresseurs à une distance variable. Ce bon jeu de rôle, pèche seulement par la faiblesse des graphismes et son déroulement un peu lent.



Phantasie, Apple II



The bard's tale, C 64

The bard's tale : la cité de Shara Brae est livrée aux forces du mal et de l'ombre... Mangar, le seigneur éternel de la contrée, reste le maître incontesté des créatures les plus malfaisantes de l'univers. Comme le dit souvent votre ami Merlin, un elfe de grande lignée : « Pour vaincre l'obscurité, il n'est d'espoir que dans la ruse et la magie, l'expérience et le savoir... »
Vous venez tout juste de quitter l'auberge de Shara Brae. Tôt le matin, vous partez à l'aventure sous un ciel blafard : armés de rares épées ou de quelques armures de cuir, vos cinq compagnons et vous-même n'avez pour ainsi dire aucune expérience... Vous tenez entre les mains une carte de la cité (fournie avec le logiciel) et décidez de rejoindre tout d'abord le magasin d'armement de la rue principale. L'équipe avance prudemment, en file indienne, au travers des allées et places de ce monde de terreur. Le calme qui règne ici bas n'inspire guère confiance : seul le battement sourd du sang contre vos tempes...



Que diable êtes-vous allé faire dans cette galère ?

Ce superbe logiciel de rôle et d'aventure est d'une qualité exceptionnelle. La présentation du jeu suffit à montrer la richesse et la complexité de votre quête. Après avoir créé votre propre disque de sauvegarde, mettez en place votre équipe : chacun des six personnages doit être affecté d'une race, d'une catégorie (barde, magicien, etc.) et d'un nom. L'ordinateur établit ensuite les divers composants physiques et intellectuels de chacun. Sur l'écran, deux fenêtres gèrent le texte et le graphisme. En bas du tableau de jeu s'inscrivent les noms et conditions des six participants.
Au cours de votre aventure, la fenêtre graphique vous montre la route que vous allez parcourir. Une pression sur la touche « ? » vous permet d'en connaître le nom afin de vous orienter dans la cité. A tout instant, il vous est possible d'appeler à l'écran l'un de vos compagnons : ce dernier peut alors saisir, reposer, vendre un objet ou encore s'emparer de toutes les pièces d'or possédées par l'équipe. Tandis que vous essayez de rejoindre le magasin d'armement, vous risquez fort de croiser quelques trolls, loups ou squelettes de passage... S'il est parfois judicieux de fuir au plus vite, n'hésitez pas à attaquer l'ennemi lorsque son infériorité numérique ne fait aucun doute !
Le mode combat met en place une procédure particulière : chaque personnage doit, à tour de rôle (!), établir sa propre stratégie... Alors que le monstre s'anime dans la fenêtre graphique, le résumé du combat s'inscrit sur l'écran. Prenez garde à ne pas engager dans la bataille un ami déjà trop faible... Riche de quelques pièces d'or récoltées sur la dépouille de l'ennemi, vous gagnerez des points d'expérience pour chaque combat victorieux.
La cité de Shara Brae possède une vingtaine d'édifices particuliers que vous devez bien entendu visiter. En début de partie, il n'est guère que le magasin pour vous permettre d'acquérir de nouvelles armes. Mais, au fil du temps, vous découvrez çà et là de précieux indices... Prenez garde cependant à ne pas perdre de temps : les monstres errants aiment l'obscurité et la plupart des maisons ferment leurs portes aux passants nocturnes en danger... Lorsque votre niveau d'expérience vous aura tout de même permis de visiter la ville de fond en comble, vous trouverez peut-être le moyen de pénétrer dans le donjon de Mangar et de libérer cette cité du mal qui l'étouffe...
Plusieurs journées de combats, une sérieuse dose de stratégie et de ruse, l'aventure est réservée aux aventuriers aguerris... La richesse des possibilités mises à votre disposition dépasse l'imaginable : seuls la pratique, la persévérance et le savoir vous feront percer le secret de cette légende. Un logiciel de haut niveau.



The standing stones : il y a fort longtemps le traître Kormath, profitant du sommeil du magicien Merlin et de ses amis, s'empara des objets magiques les plus puissants et en particulier du Graal. Puis, redoutant la colère du puissant Merlin, il bâtit une forteresse souterraine quasi inexpugnable. Votre mission consiste à réussir à vous emparer de cette relique. Mais pour cela, il faut venir à bout de tous les monstres et les obstacles dressés sur votre chemin. Votre personnage, unique, est défini par cinq caractéristiques : le courage, l'intelligence, la piété, l'agilité et le montant de ses points de vie. Il dispose tout à la fois de capacités de guerrier, de prêtre, de magicien et de voleur. Au début, vous n'avez qu'un sort de magicien et un de clerc (il n'y en a de toutes manières pas beaucoup : douze au total). Vous en acquérez d'autres dès que vous gagnez suffisamment d'expérience. Toute l'aventure se déroule dans le labyrinthe. Celui-ci est d'ailleurs assez complexe avec des passages qui ne s'ouvrent que dans un seul sens. Vous avez tout intérêt à en dresser un plan minutieux.
Au cours de votre exploration, vous êtes amené à trouver de l'or et à rencontrer des monstres peu sympathiques. Certains pourtant sont pacifiques et iront jusqu'à vous offrir un présent, tandis que d'autres se laisseront soudoyer pour un peu d'or. Mais la plupart du temps, l'affrontement est inéluctable. Le déroulement des combats est trop sommaire car le programme se borne à vous annoncer le vainqueur et le montant des points de vie qui vous restent. Dans certains cas, l'esprit de Lancelot vous vient en aide et vous débarrasse de la créature malfaisante sans que vous ayez besoin de combattre. Au début, n'effectuez que de rapides incursions dans le labyrinthe et ressortez rapidement. En effet l'air pur a la miraculeuse propriété de vous guérir immédiatement de vos blessures et de vos empoisonnements ! Le labyrinthe est représenté en trois dimensions sur la moitié de l'écran. Un jeu de rôle correct pour les débutants mais qui laissera sur leur faim les habitués, du fait de possibilités trop réduites.



The standing stones, Apple II

La triologie du temple d'Apshai : dans le temple sacré se trouve un trésor inépuisable de pièces d'or et d'argent... Fier de votre courage et de votre volonté, vous pénétrez le royaume d'Apshai sans aucune expérience. Hormis les quelques armes achetées à l'auberge du village, vous ne possédez aucun des pouvoirs magiques réservés aux grands seigneurs des légendes : plus que la fortune, c'est le savoir qu'il vous faut conquérir !
Votre épopée se divise en trois quêtes différentes. Vos premiers pas dans *le temple d'Apshai* vous mènent dans un labyrinthe de salles et de couloirs. Déjà, quelques coffres riches de pierres précieuses attirent votre attention... L'épée à la main, vous rencontrez un premier adversaire. Manié au clavier et au joystick, votre personnage possède plusieurs vitesses de déplacement ainsi que quatre stratégies d'attaques différentes. En début de partie, votre maigre capital suffit tout juste à l'achat d'une petite armure, d'une courte épée et d'un bouclier ▶

PROMOTION D'ÉTÉ

STARSOFT

La Passion du Soft !

NEW ATARI ST SOFTWARE

Jeux	D
Borrowed time	290 F
Hacker	290 F
Music studio	290 F
The pawn	220 F
Sundog	385 F
Hippo backgammon	385 F
Cando	385 F
Flipside	385 F
Goldrunner	385 F
Time bandit	290 F
Midi magic	481 F
Monkey business	240 F
Delta patrol	240 F
The coreted mirror	385 F
Grimson crown	345 F
Frank and limest	385 F
OO Topos	385 F
Swords of kodash	385 F
Transylvania	340 F
Brataccas	385 F
King's quest II	415 F
Ultima II	515 F
Ninnie the pooh	240 F
Gato	481 F
Fahrenheit	481 F
Nine princes in amber	481 F
Perry massan	481 F
West and skoll	240 F
Computer baseball	385 F
Phantasie	385 F
Black cauldron	410 F
Mindshadow	290 F
Temple of apchai	390 F
Silent service	523 F
Pleasure Island	385 F
Colour space	245 F
Cad 3 D	482 F
Business	425 F
Cutthroats	321 F
Mind for ever voyaging	447
Hippo back gammon	318 F
Winter games	344 F
Asphai trilogy	344 F
Vorpal utility	316 F
Program tool kit	413 F
Multiplan	619 F

Utilitaires – Traitements de texte	D
Haba writer	722 F
Home pack	674 F
Databases	
DB Man	1445 F
H & D Base	895 F
Hippo simple	481 F
Haba view	2081 F
Langages	
Asse Metacomco Assembleur	480 F
Megamax C	1928 F
Lattice C	980
Haba hippo C	386 F
Metacomco pascal	785 F
Personnal pascal	722 F
Prospero pascal	1420 F
Propero fortran	1420 F
H & D Forth - prix pub	450 F
4 x forth N° 1,	963 F
Forth acceleration,	724 F
4 x Forth N° 2.	1445
Modula 2	1436 F
Lisp	1928 F
Devpac	770 F
GST ASM	578 F
A Seka	385 F
Tableurs	
Vip professional	1735 F
A calc	578 F
K Spread	459 F
Divers utilitaires	
K Seka	459 F
Print master	385 F
Micro make	323 F
Softwaks basic	761 F
Hippo ramdisk	323 F
Hippo disk utilities	481 F
Hippo eparm burner	1349 F
Disk library	385 F
Financial cookbook	481 F
Softspool	151 F

Graphisme	D
Easydraw	1446 F
Squeeg	241 F
Degas	385 F
St Coloring book	337 F
Hippo art 1	385 F
Hippo pixel	385 F
Divers utilitaires	**D**
Haba dex	553 F
Haba merge	367 F
Head cleaning kit	238 F
Textomat	394 F
BBS	335 F
Calendar	223 F
DFT	338 F
Disk help	338 F
Flip side	224 F
Hippo computer almana	277
Hippoconcept	716 F
Kissed	338 F
Lands	224 F
Mi term	338 F
Shell	338 F
Twin pack	224 F
Utilities	452 F
M. Copy	196 F
M. Disk	292 F
Mudpies	223 F

AMIGA

Utilitaires	D
Futur sound	1687 F
A copier	385 F
Advanced string lib.	384 F
Amiga lint	945 F
Doost forth	385 F
Hippo eprom burner	1928 F
Cambridge lisp	1928 F
Iso pascal	963 F
Prolog level 1	867 F
Truc basic language system	1445 F
Sorting and searching	626 F
RTL	1928 F
Program génération	3953 F
Amiga man utilities	2888 F
Hippo pixel	578 F
256 k ram card	1157 F
Black & white digitizer	1928
Stereo sound digitizer	3326
Hippo clean	288 F
Spell braker	447 F
K Seka	904 F
Maxidesk	675 F
Maxicomm	1928 F
C Compiler	1446 F
C Cross compiler	2410
Lattice screen edielon	964 F
Lattice d bc III Library	1446 F
Lattice make utility	1205 F
Lattice text utility	723 F
Lattice unicalc spreadsh.	732
Lattice mac library	964 F
Panel	1880 F
Digi view	1928 F
Tather	481 F
Analytic art	674 F
The music studio	578 F
Deluxe paint	963 F
Deluxe video	963 F
Deluxe print	963 F
Desk amp	279 F
Desk mate	1446 F
Flow	963 F
Pair home 1	1253 F
Aegio images	770 F
Animator	1349 F
Impact	1928 F
Draw	1928 F
Fox file	482 F
Info base	433 F
Pro midi studio	1436 F
Pro midi interface	472 F
Sound scape audio digitizer	954 F
Future sound	1687 F
Mi amiga file	963 F
2 Méga ram board	8668 F
1 Méga ram board	7029 F
Vip professional	1928 F
A Filer	481 F
A Copier	385 F
A Disk	288 F
Analyse	963 F
Scribble	963 F
Vorpal utility	316 F
Program tool kit	413 F
Multiplan	619 F

Jeux	D
Computer baseball	385 F
Winter games	344 F
Apshai trilogy	344 F
The halley project	433 F
Seven cities of gold	385 F
Skyfox	385 F
Articfox	385 F
Adventure construc. set	481
Return to atlantis	385 F
Leader board	433 F
Dejà vu	481 F
Mind for ever voyaging	447
Dr. Xes	481 F
Borrowed time	350 F
Hacker	350 F
Mindshadow	350 F
Archon	385 F
One on one	385 F
Brataccas	385 F

ATARI

Sélection	K7	D
Axis assassin	—	160 F
Arcade classic	110 F	—
Archon II	—	180 F
Bruce Lee	135 F	—
Boulderdash II	110 F	170 F
Colossus chess	89 F	—
Crusade in Europe	—	190 F
Electraglide	90 F	130 F
Fighter pilot	89 F	125 F
Flight simulator II	—	700 F
Goonies	95 F	140 F
Hacker	90 F	139 F
Knock out (boxe)	105 F	145 F
Kennedy approach	135 F	140 F
Jump jet	—	125 F
Road race	105 F	—
Racing destruction set	—	190 F
M. Robot	115 F	145 F
Summer games	—	170 F
Sidewinder	105 F	180 F
Spy vs spy II	99 F	139 F
Super zaxxon	95 F	—
Steve davis snooker	105 F	165 F
Seven cities of gold	—	190 F
Théâtre Europe	103 F	—
Tale of beta lyrae	125 F	159 F
Ultima III	—	190 F
Zorro	95 F	—
Pole position	90 F	139 F

	D
Battle of antienam	481
Broad sides	385 F
Colonial conquest	385 F
Computer quaterback	385 F
Field of fire	385 F
Fortress	168 F
Gemstone warrior	337 F
Gettysburg Thaturning point	578 F
Imperium galactum	385 F
Kampfgruppe	578 F
Mech brigade	578 F
Nam	385 F
Phantasie	385 F
Rails west	385 F
Shattered alliance	192 F
Six sun shoot out	385 F
Tigers in the snow	385 F
Wizards crown	385 F

COMMODORE

Nouveautés	K7	D
Ace	99 F	139 F
Boulderdash III	—	132 F
Cauldron II	90 F	—
Danse macabre	—	135 F
Empire	90 F	—
Fairlight	90 F	135 F
Ghost's goblins	90 F	140 F
Golf construction set	120 F	150 F
International karate	69 F	—
Knight games	90 F	140 F
Macadam bumper	140 F	—
Nexus	99 F	—
Paperboy	90 F	140 F
Roller coster	85 F	135 F
Samantha fox	99 F	139 F
Shogun	99 F	125 F
Silent service	95 F	145 F
Spindizzy	110 F	140 F
Super Bowl	90 F	—
Tau ceti	95 F	145 F
Temple of Apshai	85 F	135 F
Titanic	125 F	159 F
Tomahawks	95 F	145 F
Tubular bells	80 F	—
Way of the tiger	95 F	145 F
World cup carnival	90 F	140 F
Summer games II	85 F	135 F
Sky fox	90 F	120 F
Starship andromeda	90 F	125 F
Starquake	95 F	—
Red hawk	105 F	—
They sold a million	90 F	120 F
They sold a million II	90 F	120 F
Time tunel	85 F	135 F
Titanic	125 F	—
Uridium	90 F	140 F
V	85 F	—
Warplay	85 F	120 F
Winter games	85 F	135 F
Yie ar kung fu	85 F	120 F

Sélection	K7	D
Arcade hall of fame	90 F	120 F
Archon II	—	120 F
Alternate Reallity	—	199 F
Back to the future	90 F	135 F
Beach head II	85 F	135 F
Boulderdash III	105 F	132 F
Borrowed time	—	189 F
Bomb jack	85 F	135 F
Commando	80 F	130 F
Desert fox	85 F	135 F
Eidolon	90 F	—
Flight simulator II	450 F	550 F
Goonies	85 F	139 F
Game killer (cart)	140 F	—
Green beret	85 F	—
Hard ball	85 F	135 F
Kung fu master	85 F	135 F
Movie maker	—	189 F
Pitstop 2	85 F	135 F
Ping pong	85 F	145 F
Psy 5	85 F	135 F
Revs	90 F	150 F
Raspoutin	95 F	—

Utilitaires C 128	D
Turbo pascal	700 F
Turbo toolbox	700 F
Turbo tutor	400 F
Import	**D**
Battle of antietam	481 F
Broad sides	385 F
Cartels & cutthroats	385 F
Colonial conquest	385 F
Computer opuer terback	385
Field of fire	385 F
Fortress	168 F
Gemstone warrior	337 F
Geopolitique 1990	385 F
Gettysburg : The turning point	578 F
Impérium galactum	385 F
Kampfgruppe	578 F
Mechbrigade	578 F
Nam	385 F
Napoléon's comp.	289 F
Phantasie I / II	385 F
Questron	385 F
Rails west	385 F
Rings of silfin	385 F
Shattered alliance	192 F
Six gun shoot out	385 F
Tiger in the snow	385 F
Wings of war	385 F
Wizard's crown	385 F
Winter games	164 F
Apshai trilogy	205 F
Vorpal utility	305 F
Program tool kit	413 F
Multiplan	505 F

déduisez 10 % sur Amstrad et Commodore non import.

AMSTRAD

Nouveautés	K7	D
Aigle d'Or	160 F	170 F
Boulderdash III	95 F	—
Couldron II	95 F	135 F
Elite	130 F	190 F
Equinox	95 F	135 F
Ghost's goblins	85 F	140 F
Green beret	90 F	135 F
Gunfright	90 F	—
Knight games	85 F	139 F
Knight rider	85 F	139 F
Kung fu master	90 F	139 F
Paper boy	85 F	140 F
Shogun	95 F	139 F
Starquake	80 F	129 F
Tank commander	90 F	139 F
V	90 F	139 F
Winter Games	90 F	139 F
World cup carnival	90 F	135 F
Zombi	—	170 F
Saboteur	95 F	139 F
Turbo esprit	105 F	139 F
A paraître...		
Music system		

Sélection	K7	D
3D Fight	139 F	—
3D Grand Prix	95 F	145 F
5* Axe	175 F	189 F
Alien highway II	85 F	130 F
Attentat	—	195 F
Bad max	119 F	179 F
Blade runner	95 F	—
Bomb jack	90 F	140 F
Bounder	85 F	130 F
Commando	80 F	139 F
Contamination	119 F	169 F
Combat lynx	129 F	—
Cyrus chess	99 F	129 F
Crafton & Zunk	119 F	190 F
Couldron	75 F	125 F
D Th Supertests	89 F	—
Dambusters	95 F	—
Eden blues	119 F	190 F
Equations / Inéquat.	145 F	—
Fairlight	90 F	145 F
Fighter pilot	85 F	135 F
Foot	145 F	195 F
Franckie goes to Holl.	99 F	—
Geste d'Artillac	199 F	—
Goliath	95 F	—
Hypersports	89 F	125 F
Infernal runner	175 F	—
Jump jet	105 F	139 F
Les dents de sa mère	140 F	—
Microgéo	105 F	165 F
Macadam bumper	120 F	175 F
Mandragore	190 F	200 F
Meurtre sur l'Atlant.	195 F	295 F
Microscrabble	175 F	225 F
Movie	89 F	149 F
Mystère Kikekankoi	155 F	—
Nomad	95 F	—
Never ending story	105 F	—
Orphée	—	299 F
Pacific	115 F	165 F
Ping pong	80 F	135 F
Pouvoir	145 F	175 F
Ordidactic	199 F	—
Rallye II	95 F	195 F
Rock'n wrestle	85 F	—
Rambo	75 F	135 F
Samantha fox	90 F	135 F
Sky fox	99 F	—
Sorcery	85 F	—
Sorcery +	—	129 F
Spindizzy	90 F	140 F
Spy vs spy	95 F	145 F
Spitfire 40	90 F	149 F
Strike force harrier	99 F	139 F
Swords and sorcery	95 F	139 F
Tauceti	89 F	139 F
Théâtre europe	115 F	185 F
They sold a million II	110 F	140 F
TLL	85 F	135 F
Tennis 3D	135 F	—
Tomahawks	90 F	139 F
Vendredi 13	89 F	145 F
Way of the tiger	90 F	129 F
Warrior	135 F	—
Warrior +	—	149 F
Who dares wins II	90 F	135 F
Yie ar kung fu	89 F	120 F
Zaxx	122 F	162 F
Zoids	90 F	149 F
Zorro	90 F	140 F

PCW 8256	K7
Compta. Générale	1010 F
D Base II	750 F
Gestion de fichier	295 F
Multiplan	450 F
Pocket base	800 F
Pocket calc	499 F
Pocket wordstar	890 F
Turbo pascal	700 F
Turbo toolbox	700 F
Turbo tutor	400 F
3D Clock chess	175 F
Bridge player	175 F
Cyrus II Chess	145 F
Heroes of karn	250 F

Utilitaires	K7	D
Autoformation à l'assembleur	195 F	399 F
Calculmat	—	450 F
Datamat	—	399 F
Textomat	—	399 F
Dams (assembleur)	295 F	395 F
Super paint	—	395 F
Turbo pascal	—	700 F
Wordstar pocket 6128/8256		890 F

Périphériques	K7	D
Joystick Amstrad	150 F	
Quickshot II	99 F	
Compétition pro 5000	215 F	
Crayon optique	395 F	
Synthétiseur vocal	400 F	450 F
RS 232 C (interface)	550 F	
Grafpad II	790 F	790 F

NOUVEAU : Commandez par téléphone avec votre Carte Bleue.

De nombreux autres titres en catalogue. Consultez-nous !
Oric Atmos - MSX — **Téléphonez au 48 04 71 88**

Bon de Commande

(Libeller en lettres majuscules)

à retourner à . **STARSOFT**

187, rue du Temple - 75003 PARIS

☎ *48 04 71 88 — 48 04 71 89*

NOM : ____________________

Adresse : ____________________

____________________ Tél. : ____________

MATÉRIEL : ____________________

TITRES	K7	D	PRIX
Frais de port			+ 20 F
TOTAL			

Mode de règlement : Chèque ☐ Mandat-poste ☐ Contre-remboursement + 20 F ☐

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)



De combats en courses folles, gare à la schizophrénie

de bois. Certains monstres ne sont guère impressionnés par cet équipement et la fuite est souvent votre seule chance de salut. Aussi, n'hésitez pas à revenir à l'auberge pour compléter votre armement. En échange des trésors découverts, l'aubergiste vous propose un arc et des flèches, des baumes guérisseurs et, surtout, un gain considérable d'expérience, de vigueur et d'intelligence... Plus habile à déjouer les pièges, mieux armé contre l'ennemi, vous devenez sage.

Votre force physique se double en effet de pouvoirs magiques. Votre ouïe, tout d'abord, vous permet de deviner l'approche d'un rat géant ou d'un squelette au travers d'un mur. Mieux que cela, vous voici capable de découvrir les trappes et pièges d'une pièce avant même d'en franchir le seuil ! Ces diverses capacités seules vont vous permettre d'accéder aux deux dernières parties de votre aventure. Des labyrinthes toujours plus compliqués vont s'ouvrir à votre recherche et épuiser votre quotient vital. De combats en courses folles, veillez à conserver toujours suffisamment de force pour répondre à l'attaque des monstres. La stratégie de vos déplacements doit tenir compte de votre résistance physique : il est ici de multiples façons de mourir sans percer le secret du temple d'Apshai...

Par delà son côté jeu d'action, ce logiciel développe avec intérêt la progression typique de l'expérience et du savoir, atout incontestable des bons jeux de rôle. Si la fortune et l'intelligence se gagnent à la pointe de l'épée, vous parcourerez le temple pendant de longues heures avant de réussir.



Le temple d'Asphai, C64



Alternate reality

Alternate reality : vous avez été kidnappé par un vaisseau spatial et vous vous retrouvez seul dans une pièce. Lors du passage de la porte, le programme établit vos caractéristiques en fonction de la position des « compteurs » tournant à ce moment. A vous d'essayer de la franchir au meilleur moment. Au début de l'aventure vous êtes éminemment vulnérable. Aussi n'essayez pas de vous battre contre une créature trop puissante et surtout ne vous éloignez pas beaucoup de la « porte flottante ». Vous devez aussi éviter de rester dehors sous la pluie car c'est le moment que choisissent les monstres les plus mauvais pour circuler. Trouvez-vous vite une auberge et laissez passer l'orage. Dès que vous le pouvez, courez chez l'armurier pour acheter de quoi vous défendre et attaquer. Les armes qu'il vous vend ne seront jamais ensorcelées, ce qui est un avantage notable. Ce n'est pas une raison pour accepter d'emblée son prix. Marchandez donc.

Tout au long du jeu, vous devez garder un œil sur votre état. Si vous commencez à ressentir faim, soif ou fatigue, il ne vous reste plus qu'à vous rendre dans une taverne ou une auberge pour y recouvrer vos forces. N'en profitez pas pour vous saoûler car dans ce cas vos mouvements seraient ralentis. Les possibilités de combat sont assez complètes. En effet, lors d'une rencontre, rien ne vous empêche de tenter de rouler votre interlocuteur ou de le charmer et si cela n'a pas porté ses fruits, vous avez encore la possibilité de choisir entre deux types d'attaques, à l'arme ou la parade. Mais vous ne pouvez pas lancer de sort au début. Si vous avez eu le malheur de trouver une arme maudite et que vous n'ayez pas réussi à vous en apercevoir de prime abord, la seule manière de vous en débarrasser est d'aller dans une guilde qui fera le nécessaire (il faut payer bien entendu).

Lorsque vous aurez acquis une certaine somme, sans doute aurez-vous envie de la faire fructifier en banque. Ne vous montrez pas cependant trop gourmand car les risques sont proportionnels au taux d'intérêt servi. Le décor est représenté en trois dimensions dans un petit carré au centre de l'écran et demande un peu d'habitude pour s'y retrouver. Un excellent jeu de rôle.

Dossier réalisé par Jacques Harbon et Olivier Hautefeuille



Jérôme Tesseyre

UBI Soft

Ciné CLAP ©

AMSTRAD CPC 464/664/6128 - DISK

PROCHAINEMENT DISPONIBLE COMMODORE

180 F VERSION DISK



La Ciné-Passion

ÊTES-VOUS UNE TÊTE... A CLAP?







NOM : ______

ADRESSE : ______

VILLE : ______ CODE POSTAL : ______

PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil **TEL. 43.39.23.21**

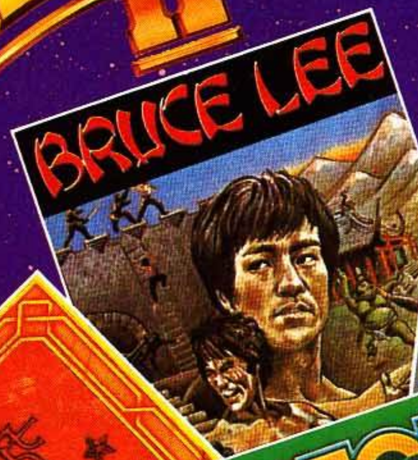
ocean

ULTIMATE
PLAY THE GAME

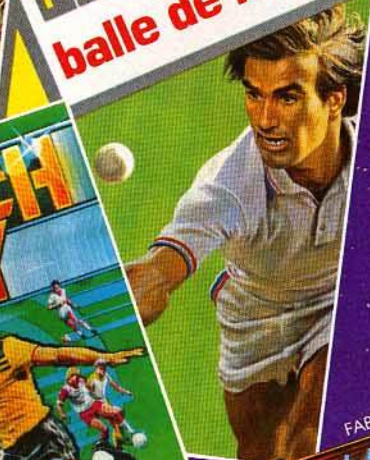


They sold a MILLION

They sold a
MILLION
II











4
"HIT"
DANS UN
SUPER
ALBUM

4 LOGICIELS QUI
ONT CONNU LES
SOMMETS DES
"HIT PARADE"
RASSEMBLES DANS UN
SUPER ALBUM POUR

AMSTRAD
COMMODORE 64
SPECTRUM

(cassette et disquette
pour C64 et Amstrad)

ENTOMBED remplace
KNIGHT LORE pour le C64

UNE AUTRE
CRÉATION
FABULEUSE DE . . .

The Hit SQUAD

ZAC DE
MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF
TEL 93 42 57 12



12 jeux de rôle au tiltoscospe

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	GRAPHISME	NOMBRE PERSONNES	RICHESSE COMBAT	POSSIBLE COMBAT	DIALOGUE	DIFFICULTÉ	INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT
ALTERNATE REALITY	Datasoft	Apple II	Disquette	★★★★	1	★★★★	★★★★★	Non	★★★★★	★★★★★	F	
DANSE MACABRE	Funlight	C 64, Atari 800 XL, 130 XE, ST	Disquette	★★★	1	★★★	★★★	Oui	★★★★	★★★	B	
LA TRILOGIE DU TEMPLE D'APSHAI	Epyx	Commodore 64 Amiga, Apple II, Atari, ST, Masintosh	Disquette	★★★	1	★★★★	★★★	★★★ rare	★★★★	★★★★	C	32
MANDRAGORE	Infogrames	Commodore 64 MO 5, TO 7, M.S.X.	Disquette	★★★	4	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	19
PHANTASIE I ET II	S.S.I.	Apple II	Disquette	★★★	6	★★★★★	★★★★★★	Non	★★★★★	★★★★★	F	25 et 32
QUESTRON	S.S.I.	Apple II	Disquette	★★★★	1	★★★	★★★★	Non	★★★★★	★★★★★	F	18 et 20
SHADOWKEEP	S.S.I.	Apple II	Disquette	★★★★★	9	★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	F	20
SORCELLERIE I, II et III	Editiel	Apple II Macintosh	Disquette	★★★	6	★★★★★	★★★★★	Non	★★★★★	★★★★★★	F	18 et 19
THE BARD'S TALE	Electronic Arts	Commodore 64	Disquette	★★★★★	6	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	
THE DUNGEONS	Amiros Software	Commodore 64	Cassette	★★	1	★★★		—	★★★	★★★	B	—
THE STANDING STONES	Electronic Arts	Apple II	Disquette	★★★	1	★★★★	★★★	Non	★★★★	★★★★	F	18
ULTIMA I, II, III et IV	Origin Systems	Apple II Macintosh ST	Disquette	★★★★	Ultima I et II 1 Ultima III 4 Ultima IV : non lim	★★★★	★★★★★	Uniquement dans Ultima IV	★★★★★	★★★★★★	F	18 et 30

Têtes de pont

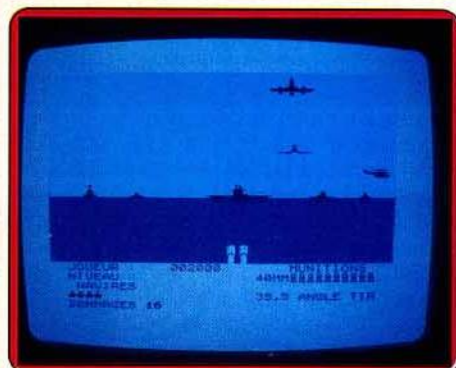
Commando : premier au hit-parade lecteurs depuis trois mois. Une référence. Les jeux de guerre font recette. Même si les instincts qu'ils mettent à nu ne sont pas toujours les plus honorables : tirer d'abord, discuter après. Mais après tout, la catharsis est aussi — surtout ? — l'apanage des jeux. Que celui qui ne s'est jamais éclaté sur un logiciel de pan-pan boum-boum se lève. Tant qu'il y aura des hommes...





Beach head I, Commodore 64

Beach head: premier venu dans le domaine des jeux de guerre d'action non aérienne, *Beach head* soutient toujours la comparaison avec d'autres logiciels plus récents. Le thème est simple : réussir à vous infiltrer au milieu des embûches successives pour atteindre finalement le quartier général de l'ennemi et le détruire. Au départ deux solutions s'offrent à vous : foncer à toute allure dans la rade en espérant surprendre l'ennemi et éviter ainsi de vous faire coincer, ou au contraire emprunter un passage plus difficile à travers la crique. Vos navires ne peuvent ici passer que un par un et ont fort à faire pour éviter les mines, les parois déchiquetées et les tirs des quelques sous-marins postés là en garde. Bien que plus difficile à franchir, ce passage présente cependant des avantages, car l'attaque aérienne suivante est de plus courte durée. Lors de cette attaque vous essuyez le feu roulant d'escadrilles aériennes fort bien entraînées. Votre seule ressource est de commander votre batterie anti-aérienne avec précision pour abattre au plus vite ces avions avant qu'ils n'occasionnent des dégâts trop importants à votre flotte. C'est loin d'être facile car votre canon peut uniquement pivoter dans les deux axes sans se déplacer, et les avions sont rapides et changent fréquemment de direction. Les navires ennemis, jusque-là restés inactifs, vont maintenant se rappeler à vous. Dans cette bataille navale qui s'engage, c'est



Beach head I, Thomson

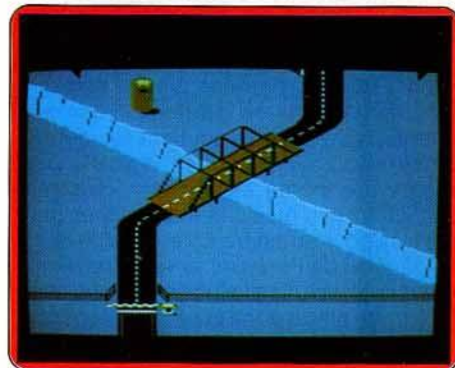
encore votre maîtrise des canons qui fera la différence. L'ordinateur de bord vous informe du point d'impact de votre obus. A vous de régler la hausse du canon en conséquence pour faire mouche. Mais ce n'est pas terminé pour autant ! L'ennemi occupant une forteresse, seul un char a quelques chances de le détruire. Mais avant d'être en vue de cette forteresse,

votre char doit franchir une ligne de défense redoutable parsemée de mines, de fosses et autres obstacles et bien évidemment d'ennemis. Le Q.G. est défendu par un gigantesque canon blindé piloté par ordinateur. En clair celà signifie qu'il vous faut réussir dix coups au but dans un centre sensible, tandis qu'un seul de ces obus fait exploser votre tank (et il ne rate presque jamais ses cibles !). Fort heureusement vous disposez quand même de dix chars pour y parvenir. Les différentes versions testées *(Apple, Spectrum, Commodore Thomson)* sont similaires en ce qui concerne les possibilités. Les tableaux sont variés, les graphismes de bonne qualité et l'animation excellente. En revanche, la version *Commodore* se révèle nettement plus performante pour les bruitages, plus variés et plus réalistes. Un bon jeu d'action demandant un minimum de stratégie. (Cassette et disquette Access.)

Beach Head II : vous êtes prêt à continuer l'aventure ? Parfait. Après sa cuisante défaite (du moins je l'espère pour vous !), le sombre dictateur s'est replié dans une base secrète où il garde des prisonniers en otage. A vous de les délivrer. Pour commencer, votre hélicoptère largue son contingent de parachutistes. Mais prenez garde, l'ennemi veille. L'œil rivé à la mitrailleuse, il tente de tuer les parachutistes d'une rafale avant qu'ils ne trouvent refuge derrière un mur. Le plus sûr est de larguer vos hommes au-dessus des murs extrêmes droit et gauche car la mitrailleuse n'a pas le temps de les ajuster. Mais malheureusement chaque mur ne pouvant abriter qu'un nombre limité d'hommes, vous êtes contraint d'en larguer au-dessus des murs centraux, si possible en changeant de place en permanence pour compliquer un peu le travail du mitrailleur. L'infiltration commence.



Beach head II, Commodore 64



Beach head II, Apple II



Beach head II, Spectrum

Vos hommes franchissent les derniers remparts en dépit de la mortelle mitrailleuse. Pour limiter les morts, faites-les courir immédiatement aux bords latéraux, où la mitrailleuse a du mal à les atteindre. Si vous vous sentez une âme plus vengeresse, tentez donc de lancer une grenade sur la mitrailleuse pour la faire exploser. Mais vous êtes alors obligé de vous approcher de face, n'hésitez pas à zigzaguer en permanence pour limiter un peu les risques. La troisième phase se passe dans la prison. Cette fois, c'est vous qui contrôlez la mitrailleuse. Vous devez détruire chars et soldats ennemis ainsi que les mines qui se trouvent sur le passage des fuyards. Difficile de parer simultanément à toutes les menaces. Dans le feu de l'action, évitez pourtant de tirer sur vos hommes qui risquent de fort mal prendre la chose ! Il faut maintenant évacuer les ex-prisonniers loin de ce lieu de mort. C'est aux commandes d'un hélicoptère que vous devez y parvenir. Non content d'éviter les tirs des troupes du dictateur, vous aurez encore à prouver votre virtuosité en volant sous les ponts et autres ▶

JBG ELECTRONICS

163, av. du Maine 75014 PARIS
Tél. 45 41 41 63 ou 45 41 44 54
Métro ALESIA
ouvert de 10 h à 19 h 30 du lundi au samedi

BRADERIE D'ETE 3 LOGICIELS POUR C 64: 180 F

Autres titres nous consulter, nouveautés toutes les semaines
Renseignements et commandes par téléphone

CARTE DE FIDELITE
Au bout de 5 LOGICIELS 1 GRATUIT

75 - POWER CARTRIDGE (COMMODORE) 495 F
DISPONIBLE
76 - GAME KILLER (CARTOUCHE) 180 F

MSX

LOGICIELS

77 - Eggerland mystery	240 F (K7)
78 - Hyper sports 3	240 F (K7)
79 - Music Studio	150 F (K7)
80 - Yie ar Kung Fu II	240 F (K)
81 - Vera Cruz	180 F (K7)
82 - Sorcery	110 F (K7)
83 - Mandragore	239 F (K7)
84 - Le Geste d'Artillac	250 F (K7)
85 - The way of the tiger	130 F (K7)
86 - Zoids	130 F (K7)
87 - Illusion	150 F (K7)
88 - Pyroman	150 F (K7)
89 - Football	240 F (K)
90 - Boxing	240 F (K)
91 - Hyper Rallye	240 F (K)

AMSTRAD

1 - Amstrad CPC 464 monochrome 2.690 F
1A - Amstrad CPC 464 couleur 3.990 F

2 - CPC 6128 Couleur	5.990 F
2A - Monochrome	4.490 F
3 - PCW 8256 (Traitement de texte avec imprimante)	

LOGICIELS

4 - Bataille d'Angleterre	140 F (K7) 200 F (D)
5 - Spindizzy	130 F (K7) 180 F (D)
6 - Commando	130 F (K7) 180 F (D)
7 - Samanta Fox strip poker	130 F (K7)
8 - Yie or Kung Fu	130 F (K7) 180 F (D)
9 - Bomb Jack	130 F (K7)
10 - L'héritage	180 F (K7) 250 F (D)
11 - Zaxx	130 F (K7)
12 - V	130 F (K7) 180 F (D)
13 - The way of the tiger	130 F (K7) 180 F (D)
14 - Summer Games II	Nous consulter
15 - Ping-Pong	130 F (K7)
16 - Impossible Mission	Nous consulter
17 - Mandragore	239 F (K7)
18 - Swords and sorcerry	130 F (K7)
19 - Winter games	130 F (K7) 180 F (D)
20 - Crafton	130 F (K7)
21 - They sold a Million II	110 F (K7) 180 F (D)
22 - Cauldron	130 F (K7)
23 - Geste d'Artillac	250 F (K7)
24 - RAMBO	130 F (K7)
25 - Spitfire 40	130 F (K7) 180 F (D)
26 - Green beret	130 F (K7) 180 F (D)
27 - Wizard's Lair	130 F (K7)
28 - Transmat	185 F (D)
29 - Scrabble	280 F (K7) 340 F (D)
30 - Oddjob	200 F (D)
31 - Barry McGuigan Boxing	180 F (D)
32 - Boulder Dash III	130 F (K7) 180 F (D)
33 - Batman	130 F (K7) 180 F (D)
34 - Vera Cruz	180 F (K7) 250 F (D)
35 - Theatre Europe	180 F (D) 130 F (K7)

ATARI

44 - Atari 520 StF	5 990 F
45 - Atari 1040 StF	9 990 F

LOGICIEL ST

46 - Music studio	
47 - Borrow time	290 F
48 - Hacker	299 F
49 - Mind Shadow	299 F
50 - Brattacas	390 F
51 - Modula II	1 450 F

LOGICIEL 130 XE & 800 XL

52 - Chimera	130 F (K7)
53 - Zorro	130 F (K7) 180 F (D)
54 - Goonies	130 F (K7) 180 F (D)
55 - Koronis Rift	130 F (K7) 180 F (D)
56 - Pole Position	130 F (K7) 180 F (D)
57 - Bruce Lee	(K7) 180 F (D)
58 Ultima 3	190 F (D)
59 - Rescue on Fractalus	130 F (K7) 180 F (D)
60 - Road Race	130 F (K7) 180 F (D)
61 - Hacker	130 F (K7) 180 F (D)
62 Asylum	130 F (K7) 180 F (D)
63 - Alternate reality	180 F (D)
64 - Chop Suey	130 F (K7) 180 F (D)
65 - Boulder Dash II	140 F (K7)
66 - Flyght similator II	550 F (D)
67 - 7 cities of gold	180 F (D)
68 - Super Saxxon	130 F (K7) 180 F (D)
69 - Spy VS Spy II	130 F (K7) 180 F (D)
70 - The tail of beta Lyrac	130 F (K7) 180 F (D)
71 - Eidolon	130 F (K7) 180 F (D)
72 - Ultima IV	570 F (D)
73 - Summer Games II	Nous consulter

COMMODORE

92 - Commodore 64	1 700 F
93 - Lecteur disquette 1541	1 790 F
94 - Lecteur disquette 1530	350 F
95 - Commodore 128	3 200 F
96 - Commodore 128 D (lecteur disquette inclus)	6 490 F
97 - Lecteur disquette 1571	3 450 F
98 - Moniteur coul. 40 / 80 coul.	3 450 F

LOGICIELS

100 - Bombjack	130 F (K7) 180 F (D)
101 - Saboteur	130 F (K7) 180 F (D)
102 - Silente service	130 F (K7) 180 F (D)
103 - Shôgun	130 F (K7) 180 F (D)
104 - Amazon women	130 F (K7) 180 F (D)
105 - Titanic	130 F (K7) 180 F (D)
106 - International karaté	130 F (K7)
107 - Impossible mission	180 F (D) 130 F (K7)
108 - Spy VS Spy II	180 F (D) 130 F (K7)
109 - Summer Games II	130 F (K7) 180 F (D)
110 - Winter Games	130 F (K7) 180 F (D)
111 - Ultima III	190 F (D)
112 - Game maker	180 F (K7) 210 F (D)
113 - Eidolon	130 F (K7) 180 F (D)
114 - Koronis Rift	130 F (K7) 180 F (D)
115 - Golf construction set	180 F (K7) 210 F (D)
116 - Ultima IV	590 F (D)
117 - They Sold a Million II	110 F (K7) 180 F (D)
118 - Alternate reality	180 F (D)
119 -	180 F (D)
120 - Kung Fu Master	130 F (K7) 180 F (D)
121 - Psy 5	130 (K7) 180 F (D)
122 - Hard Ball	130 F (K7) 180 F (D)
123 - Ping Pong	130 F (K7) 180 F (D)
124 - Cauldron II	130 F (K7) 180 F (D)
125 - Spindizzy	130 F (K7) 180 F (D)

AMSTRAD HIFI

Chaîne Midi Compact-Disc (2 × 20 W) 4 490 F

Crédit CREG immédiat

126 - AMIGA

PRIX DE FOLIE
19 300 F
512 K + lecteur 800 K + Moniteur couleur (640 × 400)

DIVERS — SPECIAL JOYSTICKS

36 - Joystick Konix	150 F
37 - Joystick quickshot II	120 F
38 - Joystick quickshot IV	170 F
39 - Joystick quickshot VII	150 F
40 - Joystick quickshot IX	199 F
40A - Joystick competition pro	190 F
40 B - Joystik Arcade turbo	275 F
41 - Moniteur couleur avec son	2.200 F
41 A - Moniteur mono 40/80 col.	1.090 F
42 - Disquette 5 pouces 1/4 SFDD les 10	149 F
43 - Boîte rangement 50 disquettes avec serrure	185 F

Photos non contractuelles

Crédit CREG immédiat

BON DE COMMANDE
à retourner après avoir rempli à :
Métro ALESIA
JBG ELECTRONICS
163, avenue du Maine - 75014 PARIS

Indiquez le n° de votre choix ainsi que les prix correspondants :
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
Contre remboursement .... F
Frais de port* 20 F
Total .... F

NOM ....
PRÉNOM ....
ADRESSE ....
............TÉL. ....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
TYPE DE CONSOLE ....

Je règle contre remboursement (+ 30 F) ☐ par chèque ☐ ci-joint à l'ordre de JBG ELECTRONICS + 50 F pour les machines

obstacles. Bien. La leçon de l'épisode précédent ayant porté ses fruits, vous décidez d'affronter le dictateur dans un ultime duel à mort.
Les conditions sont assez particulières car dans ce combat au boomerang, une rivière vous sépare de votre adversaire et vous verrez qu'il n'est pas si facile d'en venir à bout. Les possibilités des trois versions sont identiques. Les tableaux sont variés tant en graphismes qu'en actions. La version *Spectrum* constitue en quelque sorte la version de base, déjà très réussie. Dans la version *Apple,* les morts des soldats sont accompagnées de commentaires qui vous replongent dans toute l'horreur de la scène. Mais la palme revient à la version *Commodore*. Les soldats poussent des cris déchirants et particulièrement réalistes en s'écroulant. Ils n'hésitent pas non plus à appeler à l'aide ou à exprimer leur douleur à voix haute (la synthèse vocale est vraiment réussie). Un fabuleux jeu d'action dont on pourra seulement déplorer le côté macabre. (Cassette et disquette Access.)

Green beret : si le thème n'est guère renouvelé (il faut toujours aller délivrer des prisonniers), la réalisation de ce logiciel est de première qualité. Vous incarnez un parachutiste parfaitement entraîné dans le maniement du couteau. Quatre périmètres de défense vous séparent au début des hommes que vous devez délivrer. Et il faut dire que ces périmètres sont particulièrement bien gardés ! Dès le début, vous affrontez des attaques en tous sens. Certains cherchent un corps à corps de face ou de dos. D'autres préfèrent vous envoyer une balle bien placée. D'autres encore, partisans des arts martiaux, n'hésitent pas à vous étaler d'un coup de pied en vol. Et tout cela sans compter avec les attaques aériennes et les mines... Et comme si ce n'était pas suffisant, vos attaquants sont beaucoup plus rapides que vous !



Green beret, Spectrum

Aucune chance de les semer à la course. Vous devez en permanence sauter ou vous baisser pour éviter les balles et les missiles, vous retourner pour faire face à ceux qui cherchent à vous attaquer par derrière, et surtout vous déplacer en permanence pour limiter un peu la concentration des ennemis.
Vous pouvez d'ailleurs échapper à certains d'entre eux en changeant de plans (c'est l'une des originalités de ce jeu car chaque tableau comprend deux ou trois « étages »). Mais prenez garde cependant à ce qu'un ennemi situé encore plus haut ne vous saute dessus au mauvais moment. Pour éviter les attaques des karatékas, deux solutions sont possibles : vous abaisser pour parer leur attaque (mais les autres poursuivants risquent alors de vous rejoindre), ou sauter en même temps qu'eux et les tuer d'un coup de couteau. Au début, vous ne disposez que de ce couteau, que vous ne pouvez même pas lancer. Mais si vous réussissez à tuer un commandant, vous pourrez mettre la main sur d'autres armes (grenades, lance-rockettes, lance-flammes) aux dégâts plus importants.
Le graphisme et l'animation sont excellents. Ce bon jeu, aux tableaux assez variés, se révèle déjà difficile dès les premiers mètres. Seuls rapidité et sens du danger combinés vous permettront de franchir les différents obstacles. Un jeu complètement épuisant où la manette de jeu est quasi obligatoire. (K7 pour *Spectrum*.)

Rambo : première adaptation du film, ce logiciel est aussi la plus mauvaise et de loin ! Le thème est le suivant : Rambo, le « vaillant » soldat, a été chargé de ramener des photos du camp de Vietcongs et surtout d'éviter la bagarre. Plus facile à dire qu'à faire car dès les premiers mètres, une nuée de Viets vous tombent dessus. Seule solution : tirer le premier et zigzaguer pour éviter de constituer une cible trop facile. La gestion des attaquants est particulièrement nulle car ils tirent en tous sens sans vraiment vous viser. Ainsi certains Viets meurent sous le tir de leurs compatriotes. De plus si vous restez immobile au début du jeu, il faut un certain temps avant qu'une balle ne parvienne à vous toucher par hasard, tant qu'à faire, profitez-en pour délivrer un de vos amis prisonnier sur le point de se faire exécuter.
Selon la disposition des attaquants, vous avez intérêt à utiliser l'une ou l'autre de vos armes. Ainsi la grenade est fort utile pour nettoyer d'un coup un groupement important de Viets. Tout en faisant le tour du camp, essayez donc de ramasser au passage les mitraillettes et autres bazookas rassemblés dans les temples. Bien, il ne suffit pas de délivrer les prisonniers, il faut encore les ramener en Thaïlande où ils

Rambo, Commodore 64




Rambo, Spectrum

seront en sécurité. C'est aux commandes d'un hélicoptère que s'effectue la suite de cette mission. Mais les ennemis ne sont pas manchots et ne vont pas tarder à vous poursuivre. A vous de vous montrer supérieur dans la pratique du pilotage. La version *Spectrum* est carrément nulle. Les décors sont quasi inexistants, l'animation saccadée et le bruitage ne vient pas relever le niveau de l'ensemble. La version *Commodore* est à peine plus attrayante. Certes les décors sont un peu plus soignés (tout en restant quelconques). Mais il existe des limitations incompréhensibles. Tout d'abord, à certains endroits, le programme empêche de dépasser à droite le centre de l'écran, alors qu'aucun obstacle ne vient s'interposer. Ensuite Rambo n'est doté que d'une vie (contre quatre pour la version *Spectrum*). Enfin l'animation est bien en-dessous de ce qu'on peut attendre sur cette machine. Seule la musique s'en tire avec honneur. Bref, un jeu à déconseiller absolument. Existe également pour *Amstrad.*

Commando : « Etait-ce en 40, en Indochine ou au Vietnam... je ne sais plus mais ça pétait de tous côtés ! ». *Commando* arrive pour reprendre avec ardeur le flambeau de Rambo et consors, pour faire face à l'ennemi sans quitter son fauteuil ! Seul contre tous, vous venez de percer la première ligne de la défense adverse : six grenades dans votre sacoche, un fusil mitrailleur calé contre la hanche, le seul but est d'avancer toujours plus loin... Pas moyen de faire route en arrière, le scrolling vous pousse peu à peu vers des dangers plus grands, vers le cœur stratégique des positions ennemies. Une rafale à gauche, une ▸

Commando, Spectrum


rafale à droite et une grenade droit devant vous, la route est libre.

Sous un soleil de plomb, le terrain de votre lutte est parsemé de palmiers et sacs de sable. Abrités par ces derniers, les premiers postes d'avant-garde ennemis n'opposent qu'une faible résistance à votre assaut. Vous découvrez une réserve de grenades abandonnées par l'adversaire en déroute, rien de tel pour vous redonner courage... Car la route du succès est longue et si les premiers assaillants pensent plus à fuir qu'à faire face à votre tir, les troupes de réserve qui vous attendent sont bien décidées à vous faire passer l'arme à gauche !

Un des principaux atouts de ce jeu d'action réside dans l'étendue de votre champ d'intervention. Bien que limité en largeur, ce dernier se développe, vers l'avant, en plusieurs tableaux : un scrolling permet de passer environ cinq hauteurs d'écran pour ensuite donner accès à un nouveau tableau de la même étendue, et ainsi de suite... Au contraire de *Rambo*, l'action, bien que répétitive, ne lasse pas.

Vous l'avez deviné, *Commando* est un jeu épuisant ! Plus que l'essoufflement, c'est la crampe de l'avant-bras qui intervient au deuxième tableau ! Car s'il faut tirer sans interruption sur tout ce qui bouge, vous devez de même éviter les balles et grenades ennemies par de savants zigzags... Les soldats inexpérimentés se fieront tout d'abord au hasard pour finalement découvrir l'inefficacité d'une telle tactique. Les acharnés d'action et casse-cou en tout genre risquent de périr avant l'heure : mieux vaut garder son sang-froid, regarder où l'on met les pieds et ainsi déjouer bon nombre



Commando, Amstrad



Who Dares Wins I et II, Amstrad

de pièges. Faute d'obtenir des scores faramineux, les fins stratèges auront le plaisir d'approcher rapidement le cœur de l'armée ennemie pour achever cette mission...

Tout au long de la partie, l'animation précise des personnages, met en valeur les différentes phases du combat. Mise à part la version sur *Spectrum* dont les graphismes sont assez simples, *Commando* vous offre un terrain de jeu riche en graphismes (la version sur *Amstrad* est quasi identique à la version *Commodore*...). Votre percée au travers des positions ennemies vous fera découvrir des paysages variés : sacs de sable, tranchées, ponts, routes, aérodromes ou cavernes, la disposition du décor et la vue plongeante de l'écran ne font qu'agrémenter l'aspect tridimensionnel du graphique. Ajoutez à cela une musique rythmée par le tir des obus et mortier, un zeste de sauvagerie et beaucoup de courage... Bref, ne pas dépasser la dose prescrite ! (K7 Elite pour *C 64* ; également disponible sur *Spectrum* et *Amstrad*).

Who Dares Wins I et II: « *Commando, Who Dares Wins,* même combat ! » Un slogan on ne peut plus vrai... Tous les deux commercialisés en 1985, il serait agréable de savoir lequel s'est inspiré de l'autre ! Le terrain de la bataille n'a pas changé, l'ardeur de vos ennemis non plus : un fusil mitrailleur, six grenades offensives, une nouvelle mission suicidaire pour un soldat isolé ! Vos premiers pas sur le champ de bataille vont vous permettre de juger de la férocité de l'ennemi : protégé par quelque monticule de terre, abrité au fond d'une tranchée, il surgit en fait par tous les bords de l'écran. L'action du joystick est ici encore plus mouventée que dans le combat de *Commando* : aucune chance de rester en vie si l'on ne zigzague pas sans cesse, si on ne tire pas par rafales ininterrompues ! Bien entendu, il est encore possible d'appliquer un brin de stratégie, de faire preuve d'un minimum d'intelligence... Tout comme *Commando, Who Dares Wins*


Who Dares Wins I et II, Amstrad

offre un scrolling vertical qui vous fait parcourir quatre écrans de jeu pour chaque tableau. Le programme présente au total huit tableaux et la diversité des vues suffit à développer l'intérêt du jeu : pour la majorité des écrans, il vous suffit de traverser les positions ennemies sans périr. Bien entendu, votre score peut bénéficier de bonus supplémentaires si vous lancez une grenade sur une jeep ou encore délivrez un des nombreux prisonniers détenus par l'ennemi. Mais après quatre écrans consécutifs, vous serez obligé de tuer tous vos adversaires pour accéder au tableau suivant. C'est en fait dans ces moments périlleux que l'on risque le plus de perdre une vie : l'ennemi surgit de tous côtés sous une pluie de grenades et tirs de mortiers... Le maniement du soldat est bien conçu : si le combattant de *Commando* doit nécessairement avancer pour tirer, vous pouvez porter l'offensive loin de l'adversaire afin d'éviter ses balles en toute tranquillité.

La deuxième version de *Who Dares Wins* apporte un surplus d'action et d'animation. De nouveaux paysages, un ennemi encore plus féroce, les graphismes restent en revanche inchangés. Ce logiciel est également disponible sur *Amstrad* dans les mêmes conditions que la version *Commodore*, les deux appareils ayant la même définition graphique... . (Disquette Amot, cassette Alligata Software).

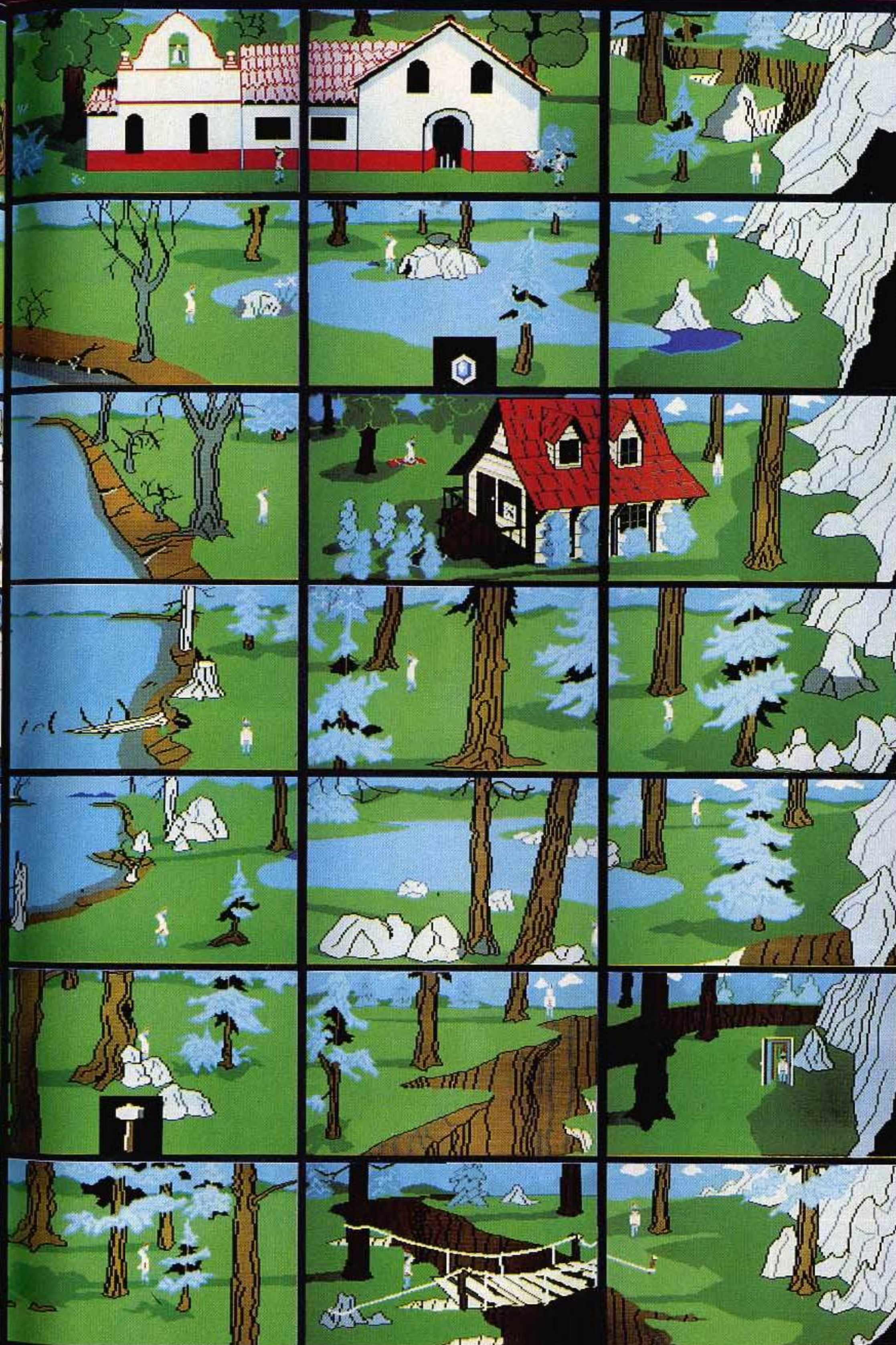
Tank commander : la psychose des prises d'otages ou des raids en territoire ennemi fait rage. Comme dans les films « Rambo » ou « Delta force », le héros de cette bataille de chars se jette dans le gueule du loup pour sauver les agents malchanceux. L'unité de commando n'usera pas les crampons de ses rangers dans ce logiciel. Tout se fait de l'intérieur de la boîte de conserve. La mission se déroule en plusieurs phases. Premier mode : repérage de l'ennemi et de l'agent perdu. Le char, vu de l'avion, se promène lentement dans une campagne stylisée. L'animation est tout aussi limitée. Deuxième mode : le combat. Il est obligatoire si vous avez chatouillé de trop près le cuirassé, chasseur ou canon anti-tank. Les mouvements se limitent à la rotation de la tourelle et à l'inclinaison du canon pour varier la portée du tir. Pas de quoi provoquer le frisson des tranchées. C'est lent et peu sportif. L'ennemi prend cinq apparences différentes, quatre mobiles et une fixe pour le canon anti-chars. Esthétiquement la différence est minime et quelque soit le véhicule visé il ne succombe qu'après un mitraillage soutenu. Un logiciel ni très beau, ni très dur. (Disq. Amsoft pour *Amstrad*.)



Tank commander, Amstrad

Olivier Hautefeuille, Jacques Harbon, Nathalie Meistermann

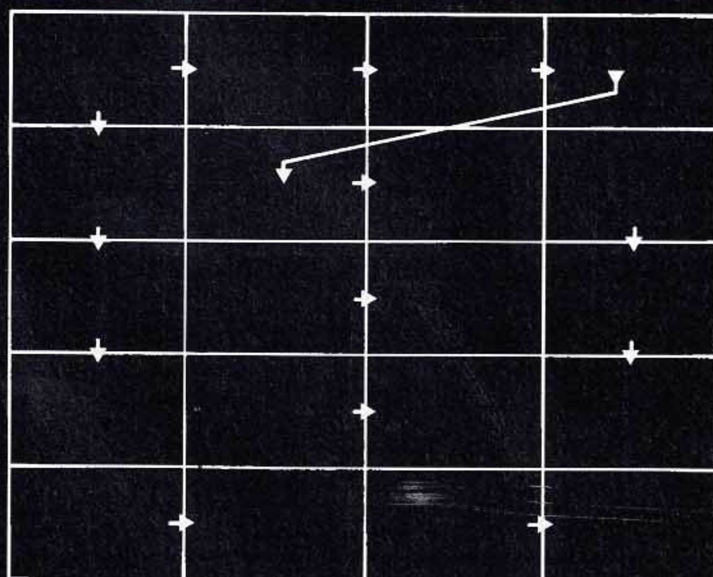




Valanice aime Graham, Graham aime Valanice, Les sujets aiment leur roi. Où est le probléme? Il n'y en a pas si ce n'est que: Graham n'a pas trouvé le trident, le marteau, les bijoux, le panier de douceurs, la lampe, la bouteille et son chiffon, le bouquet de fleurs, la marmite de soupe-poulet, la croix de fer et le rossignol. Que le Gnome s'intéresse à ses moindres allées et venues pour le détrousser. Que le lac empoisonné est réellement empoisonné et que tomber d'une falaise ou d'un escalier si ça ne fait pas de bien, cela peut faire du mal. Que la belle se languit dans son cristal de verre: "En retard, une fois de plus". Que L'elfe, le petit chaperon rouge, le poisson d'or, l'hypocampe, le bon génie ne sont jamais là quand on a besoin d'eux. Que cette satanée île violette ne figure pas sur les panneaux indicateurs. Et que vraiment Graham se demande si Valanice valait tous ses détours. Et si parfois le célibat n'a pas ses avantages. Broutilles! D'un coup de baguette magique Tilt déroule pour vous le tapis rouge du parfait petit explorateur de Kolyma. Le reste n'est plus qu'un jeu d'enfant. Pour ceux qui n'auraient rien compris, il s'agit de King Quest II, brillamment réalisé par l'équipe de Sierra on line sur Atari 520 ST, présenté dans le numéro précédent. ▶

King quest II

LUDIC



MODE D'EMPLOI

La double page précédente reprend le périmètre de base de l'aventure. L'explorateur en herbe retrouvera les décors qui ont marqué ses premiers pas et les objets qui jalonnent sa route. Tous les tableaux communiquent entre eux sauf aux extrémités orientales et occidentales infranchissables au début. Le château de Dracula jalousement protégé par le fleuve empoisonné et les ronces vénimeuses gardera ses mystères.

Cette page plonge plus avant dans les méandres de l'histoire. Le "Grahamien" pousse les portes qui le conduiront à sa belle. Une visite guidée qui l'entraîne dans l'intimité des protagonistes: mère-grand, la marchande, le moine et le gnome. Il emploie les véhicules les plus inattendus. L'hypocampe le conduit vingt mille lieux sous les mers à la rencontre de Neptúne et d'une des clefs de l'intrigue. Bon génie et tapis magique le soulèvent dans les airs vers la deuxième clef de la quête amoureuse. Vous ne découvrirez que les premières scènes situées au delà des portes.
La fin est proche.



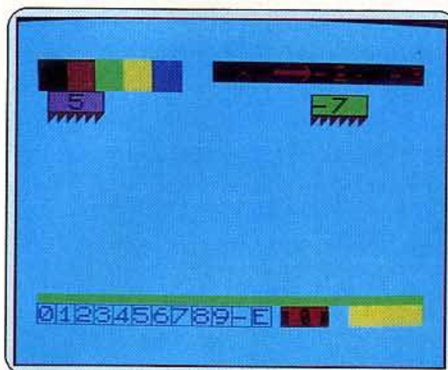
Au paradis rien ne manque.
AMSTRAD a tout donné à ses deux ordinateurs vedettes :
une unité centrale puissante et compacte, un clavier professionnel, un lecteur rapide intégré, un écran graphique et un prix... AMSTRAD.
Vous branchez, ça marche. Des centaines de programmes sont à votre disposition.

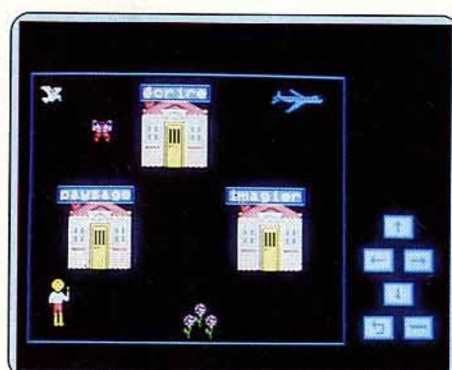
Pour jouer, pour étudier, pour travailler ou pour programmer.
Plus de 500 000 AMSTRAD ont été vendus dans le monde en tout juste un an.
C'est le plus grand succès dans toute l'histoire de la micro.
Vous aussi, entrez librement dans le paradis informatique AMSTRAD, et laissez la télé familiale aux fans de Dallas.

La lutte des classes

Exelvision et Thomson sont les deux mamelles des logiciels éducatifs. Témoin notre moisson de softs d'initiation aux maths, à la géographie, aux langues vivantes, au calcul... Bon courage !







DÉCOUVERTE, TOME III

Sous-titre « Les fleuves, les mers, les océans ». Le propos a le mérite d'être clair. Les exercices le sont moins, et souffrent d'une grave lacune, l'absence totale de cartes. Ce qui est pour le moins regrettable pour un logiciel traitant de géographie.

« Mélimélo » (les auteurs n'ont pas osé « mélimêle-eau »...) propose de découvrir deux noms dont les lettres sont mélangées, par le déplacement des lettres deux à deux. Des questions complémentaires apportent un indice, en cas de réponse exacte. Malgré cela, les fleuves ou mers à découvrir sont parfois introuvables sans l'aide d'un bon Atlas. Il arrive qu'il s'agisse de rivières d'importance secondaire d'Amérique du sud. Avec beaucoup de patience, par essais successifs, « l'énigme » se résoud. Mais le procédé n'est pas très éducatif, d'autant que les questions posées se répètent rapidement.

« Mystère-eau » reprend le principe du Mastermind, avec des lettres. L'ordinateur indique si le placement est correct ou non. Rien de nouveau sous le soleil.

« Quest » est également d'un classicisme à toute épreuve, avec séries-questions.

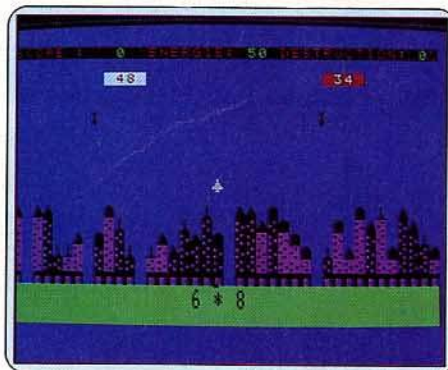
« Découverte » ne brille ni par son originalité, ni par sa pertinence pédagogique et sent le produit de série. (Cassette Minipuce, pour *EXL 100*.)

DIDACTIMATH quatrième, vol. 1

Ce programme traite de la factorisation, des applications simples et des équations du premier degré. Pour un niveau de classe de quatrième, *Didactimath* vous propose un enchaînement de cours et d'exercices. De même que pour le logiciel de géométrie, les explications fournies sont claires et précises. Bien que très classiques, les exercices proposés captiveront les adeptes de « Space Invaders » : c'est grâce à votre rapidité de calcul que l'univers échappera, peut-être, aux sinistres équations extraterrestres... (Cassette Edil-Belin pour *TO 7/70* et *MO 5*).

INITIATION À LA MULTIPLICATION

Les logiciels d'entraînement au calcul sont légion. *Initiation à la multiplication* est un titre de plus, qui n'apporte rien de nouveau. Le prétexte — un vague jeu d'action — est triste et lent. Le Basic ne réalise pas de prouesse. Il serait temps que les programmeurs se lancent dans le langage machine. Le logiciel éducatif a droit à un meilleur traitement.



L'exercice porte sur des multiplications de nombres de 1 à 9, et indique seulement si la réponse est exacte ou non. Dans ce cas, la bonne réponse est immédiatement indiquée. Seul intérêt de ce programme, il parle, et très correctement. (Cassette Minipuce, pour *EXL 100*.)

FERME, PAYSAGE ET PLAGE A, B, C

Nouvelle venue sur le créneau éducatif, Jérico entend bien s'éloigner de la production existante. Elle lance pour les tout petits, de trois à huit ans, trois logiciels d'apprentissage de la langue écrite. Leur particularité ? Présenter à l'enfant un outil de dessin, de jeu et non une leçon. Le programme s'appuie sur la mémoire visuelle de l'élève.

Par un système proche de la décalcomanie, mais sur écran, l'enfant sélectionne son motif et le positionne sur son dessin. La sélection se fait en pointant le mot au stylo optique, premier niveau, ou en l'écrivant en toutes lettres. L'association entre le mot et sa représentation graphique se fait progressivement sous couvert de composition de paysages. Un éditeur de texte simplifié permet ensuite à l'enfant de raconter son histoire ou d'expliquer son dessin. « L'imagier » reprend le support papier pour exercer l'élève à la reconnaissance des mots. Le dessin s'affiche à l'écran, il faut alors retrouver dans le livre le mot et le numéro correspondants et les valider. Seul le vocabulaire et les graphismes varient d'un logiciel à l'autre. *Ferme* reprend les classiques des animaux domestiques et outils de labour. *Paysage* rassemble éclectiquement avion, souris blanche et vélo. Dans *Plage* le dessinateur en herbe jongle avec les palmiers, bateaux et ciel bleu d'azur. Réalisés en collaboration avec le Centre Mondial Informatique, ces éducatifs sont le fruit d'une démarche originale. Ils s'éloignent des retranscriptions linéaires de livres scolaires sur écran, écueil courant parmi les sociétés d'édition classiques. Malheureusement les graphismes restent très limités si on les compare aux jeux pour enfant qui nous viennent d'outre-Atlantique. (Cassette Jérico, pour *TO 9*, *TO7/70* et *MO 5*.)

PÉRIPHÉRIQUES AMSTRAD

LE PARADIS DES MORDUS

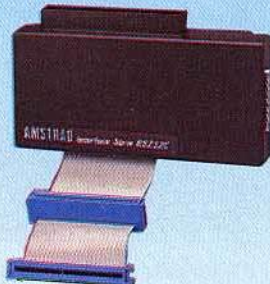
Lecteur de disquette

(3 pouces, 170 Ko par face):
– DDI-1 avec interface pour CPC 464 ou CPC 664: **1990 F ttc**
– FD-1 second lecteur pour CPC 464, 664 et 6128: **1590 F ttc**



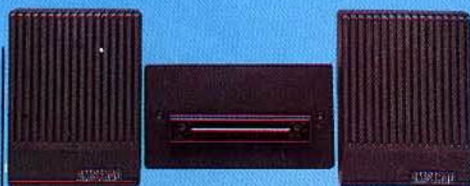
Interface RS 232 C

L'accès au monde des télécommunications (Minitel, serveur, etc.).
Pour CPC 464, CPC 664 et CPC 6128: **590 F ttc**



Imprimante DMP 2000

Imprimante qualité courrier pour CPC 464, 664 et 6128. 90 polices, 20 à 100 caractères/seconde, alimentation feuille à feuille ou en continu: **2290 F ttc**



Synthétiseur vocal

Faites parler votre CPC 464 ou 664: **390 F ttc**



Crayon optique

Le dessin direct pour tous les modèles avec moniteur couleur: **290 F ttc** avec logiciel graphique



Joystick

Pour piloter tous vos jeux: **149 F ttc**

Souris AMSTRAD

Le dessin souris et la gestion rapide du curseur pour CPC 464, 664 et 6128: **690 F ttc**



Adaptateur Péritel

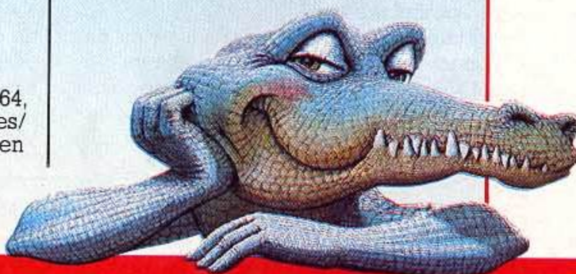
Pour profiter des couleurs de votre téléviseur avec les versions monochromes.
MP 1 pour CPC 464: **390 F ttc**
MP 2 pour CPC 664 et 6128: **490 F ttc**



NOUVEAU

Multiplan, le tableur bien connu de Microsoft, disponible pour le PCW 8256 et le CPC 6128 à un prix Amstrad 498 F TTC

D Base II, le système de base de données relationnelle très performant qui vous permettra de construire tous vos fichiers pour 790 F TTC.





AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE.

Mendès-France M.C

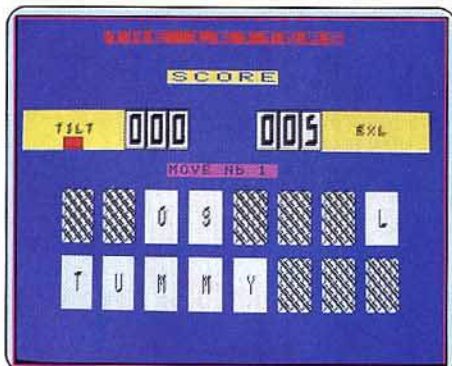
KID'S SCHOOL



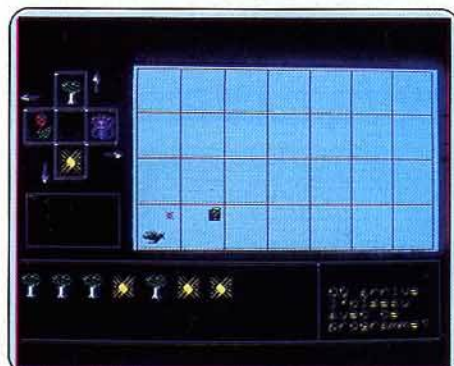
« c'est la personne qui... » ou « il n'y a qu'à... ». Cette série constitue un bon rappel de règles déjà apprises. Plus qu'une leçon complète il s'agit d'un mémento pratique qui permet de se remettre en mémoire quelques règles élémentaires. Le premier volume traitait des verbes réguliers et irréguliers, le second du subjonctif et des pronoms. (Cassettes Vifi Nathan, pour *TO7/70, MO 5.*)

MATHÉMATIQUES, CHIFFRES ET FORMES

Dans une série de quatre exercices différents, ce programme fait appel à la reconnaissance visuelle et à la notion d'ensemble. Différents symboles sont dans le premier jeu, associés à un certain déplacement : l'enchaînement de ces figurines définit, sur le tableau quadrillé, un parcours que l'enfant doit reconstituer à l'aide des touches fléchées du clavier.
Pour développer encore la reconnaissance des formes, l'exercice suivant est une réplique du célèbre jeu « Tam Gram » : il s'agit de construire, d'après un modèle, un dessin sur un quadrillage. Enfin, deux exercices explicitent et développent les notions d'égalité, de supériorité ou d'infériorité par le biais de la comparaison d'ensembles de figurines, travail qui aboutit par la suite aux additions simples. Dans un graphisme précis, ce programme associe dessin, calcul et simplifie la compréhension et l'assimilation des notions d'ordre et de classement. Classique et efficace. (Deux cassettes Vifi Nathan pour *TO 7* et *MO 5*).







NUMBERS AND WORDS

Fort de la réussite de *Neurone* (voir *Tilt* n° 30, p. 45), qui reprend le principe général du jeu de télévision « les chiffres et les lettres », les auteurs récidivent avec le même logiciel, cette fois entièrement en anglais. Une façon originale d'entraîner son vocabulaire. L'ordinateur est un excellent joueur, rapide de surcroît, la présentation et le dialogue avec la machine réussis. Somme toute, ce remake est une bonne initiative. D'autant qu'il annonce chaque lettre, avec un accent anglais très correct. (Cassette Minipuce, pour *EXL 100.*)

ESPAGNOL, VOLUME III

Deux cassettes, huit leçons qui abordent successivement l'emploi des articles, adverbes, adjectifs et prépositions et la traduction de tournures idiomatiques. Chaque leçon est construite sur le même modèle : explication d'un point suivi de son application immédiate dans une phrase à compléter, avec en final un exercice récapitulatif. Pour exemple, la leçon portant sur les adjectifs se décompose comme suit : accord et place des adjectifs, féminin et pluriel, les possessifs, les démonstratifs, les comparatifs, les superlatifs, l'apocope puis l'exercice de conclusion. Les leçons sont claires et simples. Les phrases choisies font appel à un vocabulaire varié.
La tentative d'habillement graphique n'est pas très spectaculaire, mais cela est toujours préférable à un écran exclusivement composé de texte. La deuxième partie exerce l'élève à la manipulation d'expressions courantes du style

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
DÉCOUVERTE, tome 1	Minipuce	K7	EXL 100	Géographie	★★★	★★★	★★★	B
DIDACTIMATH 4e	Edil Belin	K7	TO 7/70 et MO 5	Algèbre	★★★	★★★★	★★★★	B
ESPAGNOL, volume III	Vifi Nathan	K7	TO 7/70 et MO 5	Espagnol	★★★	★★★★	★★★★	B
FERME, PAYSAGE, PLAGE A, B, C	Jérico	K7	TO9, TO7/70 et MO 5	Apprentissage de la lecture	★★	★★★★	★★★★★	B
INITIATION À LA MULTIPLICATION	Minipuce	K7	EXL 100	Apprentissage de la multiplication	–	★★★	★★	B
MATHÉMATIQUES CHIFFRES ET FORMES	Vifi Nathan	K7	TO 7/70 et MO 5	Mémoire visuelle classement	★★★★	★★★★	★★★★	B
NOMBERS AND WORDS	Minipuce	K7	EXL 100	Vocabulaire	–	★★★★	★★★★	B

Damned !

Faites le grand saut dans l'espace-temps !
Nuage radio-actif au-dessus de nos têtes, polar fabuleux, digne des meilleures séries B américaines, plongés au cœur du royaume du maléfique Horned, les aventuriers peuvent s'accrocher.
Trois univers, trois défis : seuls les meilleurs d'entre vous survivront...

OO Topos

Un nuage contaminé en suspension au-dessus de la Terre, une pollution imminente : la réalité rejoint la fiction. Heureusement la société Intergalactique veille au grain.

Les jeux d'aventure traitant de science-fiction sont assez peu courants. *OO Topos* en est un. A la suite d'un malencontreux accident entre un vaisseau de transport d'énergie et un météorite, la Terre risque fort d'être contaminée et de voir disparaître toute vie à sa surface. Elle n'est d'ailleurs pas au courant du problème et de toute manière ne dispose pas des moyens technologiques qui permettraient d'éviter ce désastre. En effet, ce vaisseau appartenait à la Société Intergalactique dont la Terre ne fait pas partie. Mieux encore, elle en ignore complètement l'existence, s'imaginant être la seule planète à posséder la vie alors que celle-ci est bien distribuée dans l'univers. Pour réparer sa bêtise, la société a mis au point un produit qui, une fois introduit dans l'atmosphère terrestre, protège ses habitants des effets néfastes de cette pollution. Surtout, il est impératif qu'aucun contact ne soit établi entre les « sauveteurs » et les Terriens. Malheureusement le vaisseau sauveteur a été amené de force sur la planète OO Topos, qui semble être le repaire de redoutables pirates de l'espace.





Course poursuite dans un monde froid et hostile. Les sirènes se déchaînent.

Vous incarnez le courageux pilote du navire qui va tout faire pour essayer de sauver la Terre. Au début, vous vous retrouvez dans une cellule. La fenêtre est constituée d'un matériau particulièrement résistant, aussi ce n'est pas par là que l'évasion pourra se faire. La porte semble d'une solidité à toute épreuve. Bien que votre repas soit servi (vous pouvez le manger, il n'est pas empoisonné), ne vous laissez pas aller à la facilité. Observez un peu mieux la porte. Vous verrez que si le panneau lui-même est inviolable, la serrure, elle, est beaucoup plus fragile car elle est uniquement constituée de fibres végétales. Frappez à coups redoublés dessus et vous aurez le plaisir de la voir céder. Il ne vous reste plus qu'à ouvrir la porte et à vous enfuir au plus vite. Mais pour l'instant, vous êtes dans un bâtiment et les sirènes d'alarme résonnent de tous côtés pour signaler votre évasion. Si vous voulez avoir quelques chances d'en sortir, remédiez à cela au plus vite.

Rendez-vous au poste de garde (par bonheur les gardes eux-mêmes sont tous partis à votre recherche !). Sur la console de contrôle, trois boutons. Mais lequel choisir ? Eh bien, le rouge stoppe les sirènes, tandis que le bleu les remet en marche. Quand au vert, il ouvre un compartiment secret où vous découvrez deux objets utiles. Tout d'abord un pistolet laser, bien agréable quand on rencontre un ennemi. Ensuite une paire de curieuses lunettes. C'est grâce à elles que vous découvrirez des inscriptions, invisibles autrement, dans certains endroits. Près de votre cellule, vous trouvez aussi une salle contenant un objet de la plus haute importance, le traducteur. Cet objet est capital, car il autorise le dialogue de n'importe quelle créature vivant avec vous, ce qui n'est pas possible autrement, et assure aussi la traduction automatique des messages. Mais il est gardé par un scanner d'une vigilance à toute épreuve et d'une résistance quasi équivalente.



Dans un monde sans gravité, les sorties sont en bas. Logique !

Je gage que vous aurez bien du mal à vous en débarrasser. Pour l'instant c'est tout ce que vous pouvez explorer dans les environs.

Marchez maintenant vers le hall. Le gardien risque d'être très surpris de vous voir armé et il faudra en profiter. La voie est libre. Dirigez-vous plein nord et grimpez l'escalier. Vous arrivez enfin dans un corridor. En allant maintenant à l'est, expérimentez l'ascenceur qui vous sera bien utile pour changer de niveau. Continuez votre exploration en n'oubliant pas d'examiner soigneusement chaque pièce pour ne laisser échapper ni indice, ni objet intéressant.

Certaines salles sont très particulières car la gravité y est absente. Ne vous inquiétez pas et dirigez-vous comme d'habitude. Seule différence, la sortie se trouve obligatoirement vers le bas et la distorsion de



Dialogue aisé en anglais courant et vocabulaire riche d'un millier de mots.

l'espace temporel demande un peu d'habitude avant de pouvoir vous y repérer facilement. Lorsque vous parvenez à mettre la main sur la lampe, vous pouvez revenir dans les trois pièces obscures pour en apprendre un peu plus. Vous y faites d'ailleurs plusieurs découvertes utiles. Mais le chemin est encore bien loin avant que vous ne réussissiez à récupérer votre vaisseau pour accomplir la mission qui vous





Illustrations Jérôme Tesseyre

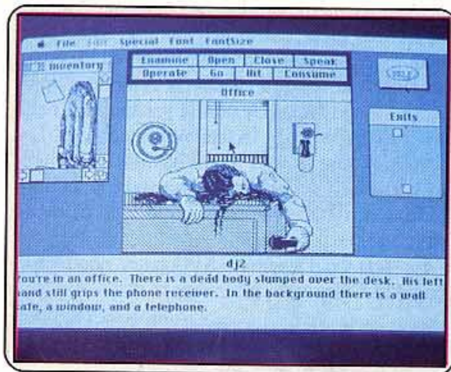
était assignée au départ. Le dialogue avec l'ordinateur est très facile car le programme accepte un anglais quasi courant avec des phrases comprenant sujet, verbe, compléments directs et indirects, préposition, adjectif, etc. De plus le vocabulaire, riche de plus de mille mots, facilite bien les choses. Les graphismes sont de très bonne facture et les heureux possesseurs d'un *Apple* disposant de la double haute résolution pourront profiter de ce mode d'affichage.
Un excellent jeu d'aventure, à la logique rigoureuse. (Disquette Polarware, pour *Apple II*).

Jacques Harbonn

Déjà vu

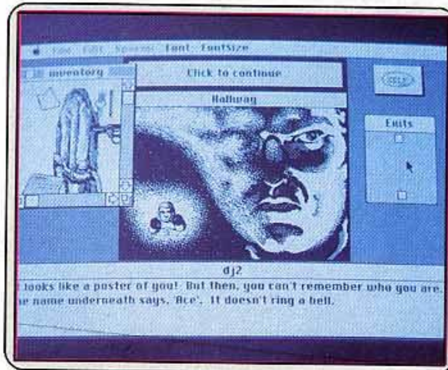
Mac broie du noir.
Borsalino, Burburry's,
et machabbée,
ce polar atteint les sommets des
séries B américaines.
Déjà vu ? Certainement pas.

Votre regard remontait de la céramique blanche aux gros cafards qui escaladaient le mur. Incompréhension totale. Lové autour de la cuvette des WC, la tête bourdonnante, l'avant-bras marqué d'une trace de piqûre, la main droite pleine de sang et la bouche pâteuse, un seul mot vous vient à l'esprit : « damned ». Au plus profond de votre mémoire vous essayez de vous souvenir. Rien. Seul indice tangible témoignant d'un monde réel : un vieil imper gris pendu à la porte. Vous l'enfilez et mécaniquement plongez les mains dans les poches. Tiens, tiens, il y a du monde : entre lunettes de soleil trop grandes et Lucky Strike, votre main se pose sur un mouchoir brodé aux initiales J.S. et un porte-monnaie. Vous l'ouvrez : une clé, 20 $ et une carte d'accès à la « Penthouse suite », Siegel. Ce n'est pas tout. Derrière le Burburry élimé, un gros jouet pend au mur. Noir et luisant. Visiblement ce « six coups » ne sort pas des mains d'une nonne. Trois balles et trois douilles glissent du barillet. Exténué vous vous traînez dans le couloir. Vu l'état des « chiottes », Joe's bar ne donne pas dans le beau monde.
Au premier étage, le couloir tapissé des posters de boxeurs vous suggère de vagues réminiscences. Avez-vous dans une vie antérieure combattu, coffré ou corrompu « Ace » ? C'est tellement flou. Une odeur de parfum à trois sous flotte dans le bureau de la réceptionniste. Dans son tiroir, pas de rouge à lèvre ou de bonbons, mais une ordonnance tout ce qu'il y a de plus douteuse.
Derrière une porte blindée une surprise de taille (environ 80 kilos) vous attend. La tête plongeant sur le bureau, le téléphone encore agrippé dans la main gauche (chaque détail a son importance), trois balles dans la tête, le macchabée vous nargue. Vous retenez à temps votre main déjà posée sur le combiné pour appeler la police.
Visiblement vous connaissez le mort. Toutes les preuves sont contre vous : revolver, empreintes digitales, mémoire défaillante, alibi absent et histoire incroyable. Bref votre avenir se profile sous la forme d'Alcatraz, du pavillon psychiatrique de l'hôpital Bellevue ou de la morgue. Privé, cave ou truand ? toute la question est là. Qui êtes-vous ? Bizarrement tous ceux qui semblent vous connaître — vendeur de journaux ou officier de police — se taisent.



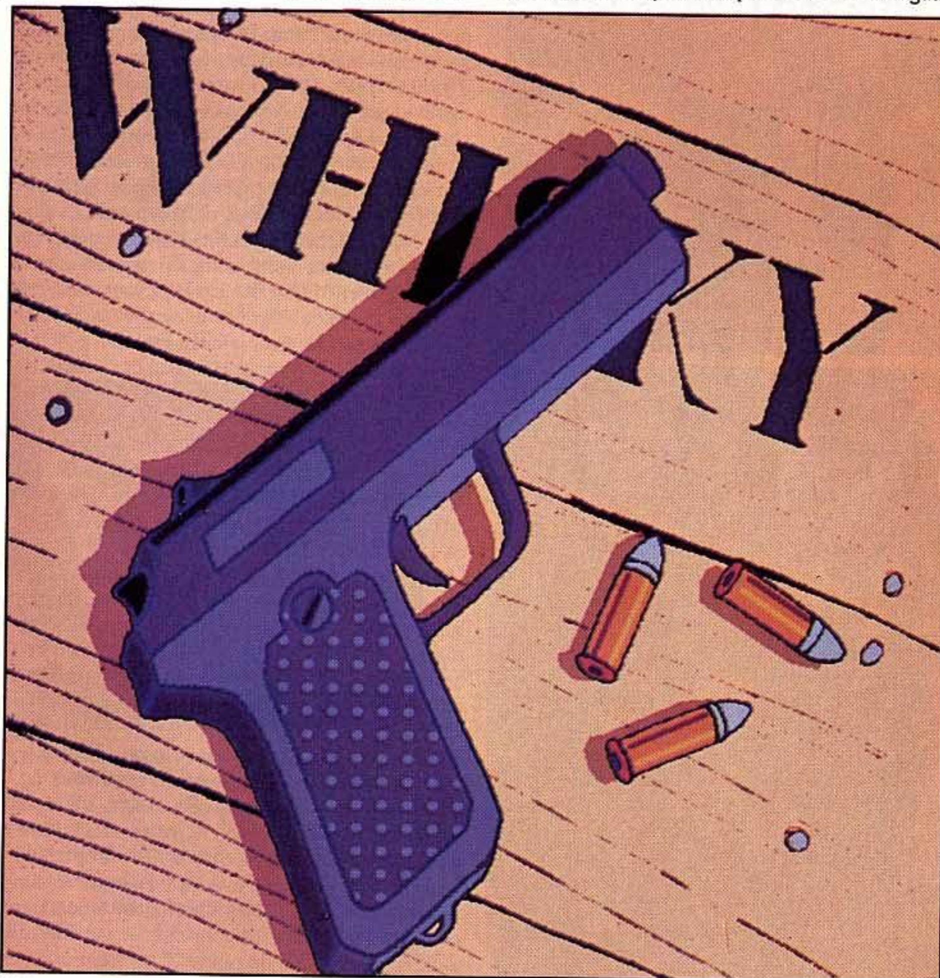
Des graphismes peaufinés, des fenêtres grandes ouvertes : qualité oblige.

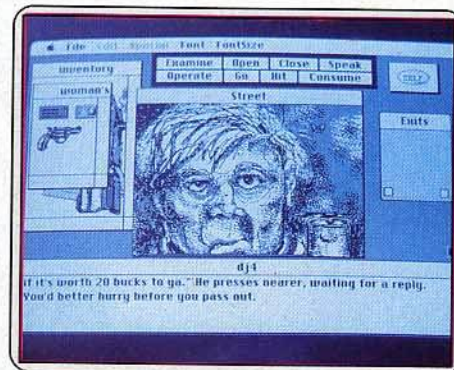
Une issue : découvrir vous-même l'assassin et amasser suffisamment de preuves pour convaincre les flics. Pas une minute à perdre, le jeu est en simili temps réel. Une fenêtre donnant sur les escaliers de secours s'ouvre en plein dans le dos du défunt. Tel Hammett dans ses meilleurs moments vous partez sur la piste du fauve. En haut : une pièce style salle de torture avec des ampoules de diéthanol trimène et penthanol de sodium vides (ne cherchez pas, cela n'existe pas), en bas : la rue avec un type qui vous en veut. Vous découvrez que le bar sert de façade à des opérations louches : casino et trafics variés formellement prohibés en cette année 1942 où seul l'effort de guerre compte. La mafia (et oui, elle est là) protège bien ses clandestins à force d'alligators ou des tueurs à gage. Vous vous échappez par les égoûts. Bizarrement cet endroit vous rappelle quelque chose (votre dernier bain suggère le *Mac*. Très drôle). Au fil de vos pérégrinations, les choses se précisent. JS tient pour Joe Siegel, un richissime pourri qui roule en Mercédès noire. Il n'a pas que des amis, Joe. Une rousse plantureuse lui réserve une petite surprise. Dommage, elle n'aura pas la chance de voir le résultat, vous l'assommez au



Flash-back dans une mémoire trouée comme une passoire, Déjà-vu se permet tout.

moment où elle sort un revolver de son sac à main. Ne jetez pas votre fric par la fenêtre. Chez Pete's all nite gun palace, un molosse vous propose un Luger pour 20 $; un soulard vous file des tuyaux moyennant 20 $; les taxis de Peoria Street ne fonctionnent pas à la menace mais au « quarter »... et ce type qui toujours vous court après pour vous voler votre pèze. Un tuyau : au quatrième direct du gau-





« Ne coupez pas ! » Trops tard le sang ruisselle déjà sur le combiné de bakélite.

che, il a le sang qui chauffe. Une consigne : prudence.

Avec *Déjà vu*, le jeu d'aventure atteint des sommets inviolés. Le scénario rivalise de qualité avec tous les « Faucon Maltais » et autres « Grand sommeil » de grands crus. Le ton y est : humour noir et dérisoire, notice en slang américain et graphismes hyper contrastés. *Déjà vu* se permet même d'introduire le flash-back ! Le sublime du sublime repose dans l'utilisation qui est faite des potentialités du *Mac*. Plus de souplesse, tu meurs. Tout l'univers est manipulable avec des instructions qui se résument à huit verbes (examine, ouvre, ferme, parle, utilise, va, frappe, consomme) que l'on vient cliquer avec, comble du pratique, des possibilités de raccourci. Vous voulez tirer la chasse d'eau. On clique deux fois sur la poignée. Et « splach ». Tous les objets, manipulables, sont reconnus par l'ordi. Un système multi-fenêtres permet de connaître à tout moment les objets que l'on transporte dans son inventaire. Un must. (Disquette Mindscape pour *Macintosh*).

Véronique Charreyron

Taram et le chaudron magique

Un cochon et un chaudron. Sierra et Disney mijotent une drôle de tambouille qui fait entrer bucolisme et féérique. Extrêmement digeste. A déguster rapidement.

Prenez Walt Disney pour le scénario, *King Quest* pour les graphismes et l'animation, un panaché de jeu d'aventure et d'action pour le déroulement et l'équipe de Sierra on Line au clavier : vous obtiendrez un superbe jeu d'aventure sur l'*Atari 520 ST*. Notre héros du jour, cheveux « poil de carotte » et cœur vaillant, communique directement avec la souris en adaptant les commandes à la situation. Trois options « do », « use », « look » tiennent lieu de vocabulaire. « Do » devant une porte se transforme en ouvrir, « use » associé à la gourde signifie remplir, employé avec le maïs exprime l'action de nourrir, « look » donne, qui une vision d'ensemble de la scène, qui un coup d'œil indiscret dans le creux d'un arbre. Rapide et pratique ce système évite au joueur de taper en moyenne cinq cent mille fois les verbes



Illustrations, Jérôme Tesseyre



Un zeste de King quest côté graphismes, deux doigts de Disney côté scénario.

regarder, ouvrir ou parler lors de chaque aventure. Tout débute dans le périmètre familier de Taram, porcher de son état, au royaume de Prydain. Comme chaque matin il s'apprête à nourrir sa truie préférée, la gironde Hen Wen. Dès le premier grain de maïs englouti, elle se précipite vers la chaumière de Dallben. Le vieux magicien explique alors que sous ses dehors roses et grassouillets, Hen Wen possède un don de double vue. Elle a entrevu en songe les menées diaboliques du roi Horned. Le monarque prépare son enlèvement afin de jouir impunément des pouvoirs du chaudron magique. Une seule chose à faire : chercher une planque à Peggy et partir sur les chemins en quête du chaudron.

Taram s'équipe tel le croisé en partance vers les contrées d'infidèles. Une gourde, une pomme, une miche de pain, un baluchon et une bonne dose d'ingéniosité, il ne lui en faut pas plus pour affronter les plus terribles ennemis. La maisonnette refuge qui mettra Cochonnette à l'abri des rapaces est dissimulée sous un taillis de ronces. Ne folâtrez pas dans les champs avec la truie. Les dragons volants n'attendent qu'un instant d'inattention pour emporter dans leurs serres le charmant porcin. Au hasard de votre route, entre marais et rapides, vous récoltez un couteau, un luth et une corde. L'ascension du sinistre château est incontournable. De tasse en gargouille vous libérez la princesse et le troubadour. Pour finalement détruire le chaudron dans le grondement assourdissant d'une chute d'eau.



Un vocabulaire limité à trois actions, la souris vole.



Marécages, dragons volants et rapides : dure vie que celle d'un héros.

Les tribulations de Taram ont pour décor un paysage printanier ou fantasmogorique assez proche des graphismes de Walt Disney. L'animation sans être à l'image du maître, point trop n'en faut, est plus fouillée que dans *King Quest II*. Quant à l'aventure, elle se décline sur plusieurs niveaux.





Miss Piggy alias Hen Wen donne dans l'occultisme. Bonjour le féérique.

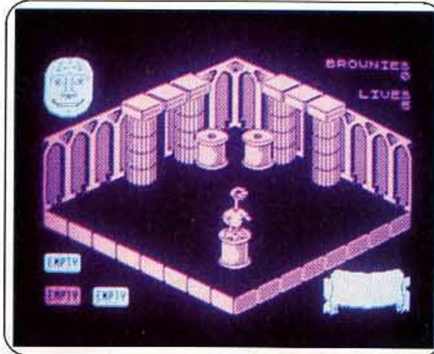
Loin des quêtes arides où les indices ne se dévoilent qu'après quarante heures de crispations nocturnes, *Taram et le Chaudron magique* divertit aussi bien le débutant que le joueur aguerri. (Disquette Sierra On Line pour *Atari 520 ST*).

Nathalie Meistermann

Sweevo's world

Anti-héros d'un super-jeu, vous incarnez un pauvre robot sous-doué...

aventure/action : type
★★★★ : intérêt
★★★★★ : graphismes
★★★★ : animation
non : dialogue
★★★★ : difficulté
B : prix

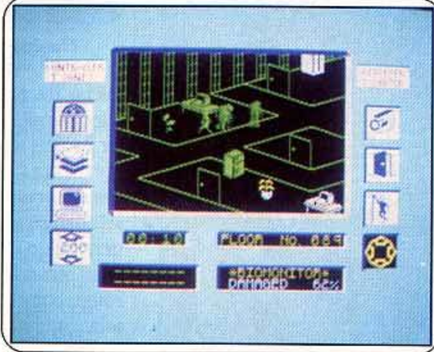


Fini le temps des super-héros doués en tout et à qui rien ne résiste. Vous incarnez cette fois un pauvre robot qui a échoué lamentablement à tous ses tests. Malgré celà le gentil Maître de Robot a décidé de vous donner une ultime chance. Il a été largué sur Knutz-Folly. Cette planète est peuplée de créatures bizarres, résultant d'expériences génétiques. Votre mission consiste à les détruire en désactivant l'unité de recyclage et de surveillance. Mais cette unité est loin de l'endroit où vous vous trouvez et vous ne connaissez même pas sa localisation précise. Et les créatures font tout pour vous empêchez d'y arriver. Méfiez-vous car leur contact est dangereux. Heureusement, elles ont toutes un point faible qui vous permet de vous en débarrasser. Les salles sont assez complexes. Des plateformes élévatrices vous permettent d'atteindre certains objets situés en hauteur. Ailleurs des colonnes soutiennent de lourdes masses et risquent de se désagréger au moindre contact. Comptez sur vos réflexes rapides pour ne pas vous faire malencontreusement écraser. *Sweevo's world* est un difficile jeu d'aventure et d'action, aux graphismes trois dimensions bien rendus. (K7 Gargoyle Games, pour *Spectrum*)

Max Headroom

Voler le module Max protégé par des gardes et un système électronique... Pas si simple.

aventure/action : type
★★★★ : intérêt
★★★★ : graphismes
★★★ : animation
choix d'icones : dialogues
B : prix

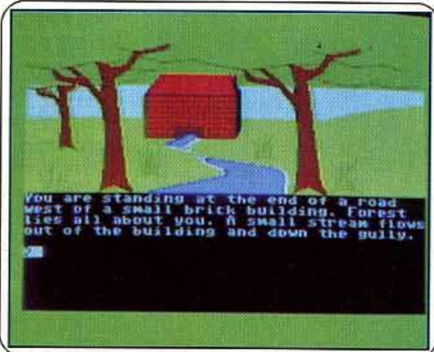


Vous devez voler le module Max dans un gigantesque building, protégé à la fois par des gardes et des appareils électroniques . Pour accéder à chaque étage, il faudra découvrir le code d'accès. Heureusement en piratant l'ordinateur de contrôle, votre équipe a réussi à vous procurer ceux des douze derniers étages. C'est justement dans l'un d'eux qu'est caché le module Max. L'entrée de ce code (un chiffre ou une lettre) ne s'effectue pas de manière classique mais en allumant rapidement les différents segments de l'affichage. De plus – pour compliquer les choses – l'ascenseur qui vous permet de monter n'est pas le même que celui qui permet de descendre. Les portes des bureaux sont contrôlées par l'ordinateur central qui ne les ouvre qu'aux personnes possédant le code correct. Mais un « bug » à ce niveau fait que si vous lui fournissez, en l'inversant, un code aléatoire, il vous ouvre toutes les portes. Dépêchez-vous car l'équipe de maintenance fait tout pour y remédier. Vous voyez que votre tâche n'est pas franchement simple, d'autant que les gardes risquent de vous géner dans votre fouille des différents bureaux, à la recherche d'un quelconque indice. (K7 Quicksilva, pour *Spectrum*.)

The very big cave adventure

Humour et originalité sont indispensables pour mener à bien cette aventure ardue.

aventure : type
★★★★ : intérêt
★★★★ : graphismes
sans : animation
sans : bruitages
B : prix

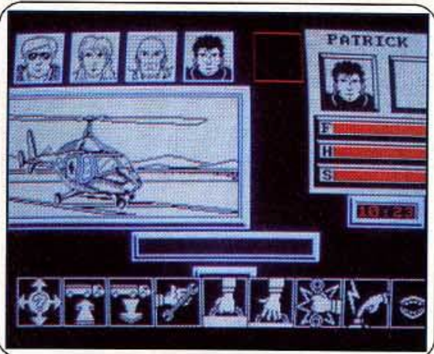


Perdu dans une forêt, vous venez d'apercevoir, au détour du chemin, une demeure isolée. Bien entendu, la porte de cette maison est protégée par un mécanisme subtil. Si seulement vous aviez en poche un peu de monnaie... Ce logiciel d'aventure est d'un maniement classique. Le vocabulaire accepté est assez étendu. Malheureusement, il vous revient de découvrir par vous-même les principaux mots clefs. Votre progression s'effectue grâce aux habituels « N », « S », etc. Vos premiers pas dans ce monde étrange ne vous permettent d'accéder qu'à quatre vues différentes. Inutile donc de partir à la recherche d'éventuels indices dans la forêt : il n'est aucune issue de ce côté... En revanche, le pré gardé par ce féroce taureau réclame toute votre attention ! Il n'est qu'une seule façon de mener à bien votre enquête, faire preuve d'humour et d'originalité. N'hésitez pas, par exemple, à répondre aux mugissements haineux du taureau. S'il est féroce, ce dernier a tendance à croire tout ce qu'on lui dit... L'aventure comprend deux parties distinctes. Les graphismes disposés sur la partie supérieure de l'écran sont de bonne qualité. Une aventure bien menée et suffisamment ardue pour vous tenir en haleine pendant plusieurs heures !

Zombi

Les morts-vivants arrivent en masse, semant la peur et la désolation. Une aventure angoissante.

aventure : type
★★★★★ : intérêt
★★★★★ : graphismes
★★★★★ : animation
★★★ : bruitages
★★★★★ : difficulté
B : prix



Terreur sur la ville. Ils arrivent de partout, des cimetières, des égouts semant la peur et l'angoisse. Personne n'échappera aux morts-vivants. Personne, sauf nos quatre héros à bord de leur hélicoptère. Echoués sur le toit du spermarché, ils recherchent désespérément un bidon d'essence pour s'envoler vers des horizons plus cléments. Il s'ensuit une course contre la montre qui méne la bande des quatre de l'armurier à la boutique micro en passant par une expédition-fusibles dans les sous-sols du magasin. Graphismes, maniabilité, scénario : rien à redire, c'est superbe sur tous les tableaux. Coup de chapeau à cette nouvelle société qui débute sa carrière avec brio. Premier atout : la rapidité. Le joystick mène la danse en validant successivement les dix-huit icônes-action, le choix du personnage sous contrôle et la lucarne de déplacements. Deuxième atout, la variété des actions possibles et la sophistication du scénario. L'intrigue fourmille d'astuces. A déconseiller aux cœurs sensibles, la tension est communicative. Le logiciel a su garder un peu de l'excitation et de l'angoisse présentes dans le film du même nom. Ça fait peur. (Disquette Ubi Soft pour *Amstrad* et *C 64*)

Attentat

Alerte à la bombe. Saurez-vous faire échec à la cabale infernale ?

aventure : type
★★★★ : intérêt
★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★★★ : dialogue
★★★★★ : difficulté
B : prix



Mission impossible. « Une bombe explosera d'ici quarante cinq minutes, vous êtes prévenus. Cette disquette s'autodétruira dans les cinq secondes ». Le lieu : une ambassade indéterminée, il s'agirait de celle de Big Sam que nous ne serions pas surpris. Humour noir, esprit d'à-propos ou clin d'œil involontaire à la psychose ambiante ? Peu importe, *Attentat* a au moins le mérite de coller à l'actualité. C'est bien votre chance, garde dans une ambassade désertée il ne vous reste que quarante cinq minutes, en temps réel, pour désamorcer l'engin. Rien à dire sur l'aventure en elle-même qui navigue en eaux familières. « Ouvre la porte », « prend la petite clef », « décroche le tableau », « ouvre le congélateur », etc. Seule originalité : l'analyseur de syntaxe qui ne comprend que les phrases complètes, avec articles et accords des verbes s'il vous plait. Vous pouvez aussi l'injurier. Il garde son sang-froid au début, puis sévit : une minute de pénalisation par gros mot. Les graphismes sont corrects sans plus. Si vous ne réussissez pas à temps, un squelette de tiges métalliques et béton écorché apparaît sur l'écran. Trop tard. La cabale terroriste internationale à vaincu. (Disquette Rainbow Production pour *Amstrad 464* et *6128*)

Eureka: l'enfer des bunkers

Finies les séries B américaines. Dans *Eureka 4*, le héros coincé entre bunkers et champ de mines n'affiche pas le sourire réjoui de Frank Sinatra. Von Berg veille au grain. Et pourtant Frank Dautria de Vichy est parvenu jusqu'au talisman. Saignant.

Pour ceux qui ont raté le début du film : la deuxième guerre mondiale bat son plein. Parachuté dans la campagne berrichonne, vous méditez sur le sens de la vie. Soudain un avion de la Royal Air Force s'écrase au sol. Mieux vaut s'habiller british que de rester tout nu, d'accord. Mais avouez que si l'on vous arrête en plein bourg occupé, vous ne pouvez vous en prendre qu'à vous-même. Direction le frigo de Colditz, véritable plaque tournante d'*Eureka 4*. Un détour par les réfectoires et les cuisines s'avère du plus haut intérêt. Poivre et os à moëlle vous garantissent une entente éternelle avec le mode canin. Même topo pour se faire bien voir du genre humain. Chocolat, cigarettes, bouteille de vin, voire coups de baïonnette rouillée arrondissent toujours les angles. D'un vieux bout de couverture passé au cirage noir (merci sergent Bruiser), vous faites un superbe uniforme allemand. Aiguilles et fils d'Ecosse appartiennent à une costumière du théâtre du camp habituée à travailler en sous-sol. Décidément vous êtes une fée, après les couvertures, les draps de l'hôpital se métamorphosent en une superbe corde. L'évasion est imminente. En passant par la petite lucarne des WC vous déboulez au pied des remparts de Colditz. Outils en poche vous remontez. Une vraie évasion se prépare autrement mieux. Ce n'est pas par pure mélomanie que vous soudoyez un garde pour emporter un disque d'« Anvil Chorus » oublié dans un grenier poussiéreux. D'une deuxième escapade nettement plus bucolique — camion de paille oblige —, vous revenez avec une pince coupante. Le frigo est là qui vous accueille à bras ouverts. Vêtu d'un bel uniforme de la Wehrmacht, vous déambulez tranquillement dans les bureaux, volant billets de 10 DM, phonographe, boussoles, appareil de photos, clés... Rien de tel qu'une belle carte d'identité allemande dûment tamponnée pour passer inaperçu. Le problème de la photo se résout au labo.

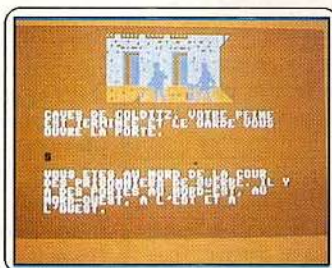
Tout est fin près pour « la belle ». Cap sur les douches. Anvil Chorus masque le bruit des coups de pioche. Le tunnel prend forme. Dernière difficulté : un mur surmonté des barbelés. Heureusement une échelle de corde traîne à proximité. La liberté t'appartient, camarade. En grimpant sur une colline vous dominez une gigantesque forêt. Quelques éclats lumineux traversent le ciel. Comme dans les meilleurs films d'espionnage, vous sortez un petit éclat de miroir de votre poche. Enfin contactés, les résistants vous mettent à l'épreuve. « Va délivrer Brigitte ». Un jeu d'enfant, pour un vieux briscard de l'aventure. Snaps et drogue viennent facilement à bout des gardiens de la gestapo. En récompense vous voilà nanti de pains de dynamite. Le reste donne dans « le Pont de la rivière Kwaï », suite et fin. La voie ferrée se tord, déchiquetée.

L'aventure se poursuit dans les champs à deux pas d'une ligne Maginot. La baïonnette rouillée n'a jamais autant servi. Machinalement vous empruntez le casque d'un soldat endormi. Lorsque un horrible émissaire de Von Berg vous lance une grenade dans un bunker, vous réagissez promptement. Attention, le jeu des codes secrets commence. Montrant votre laisser-passer, vous pénétrer dans un superbe bureau. Sur le buste de Beethoven planté sur le piano : des lettres gravées qui trouvent écho sur un morceau de papier. Entre cafard et tournevis, derrière un tableau (ô originalité) vous tombez sur un coffre fort. Le talisman est à ce prix.

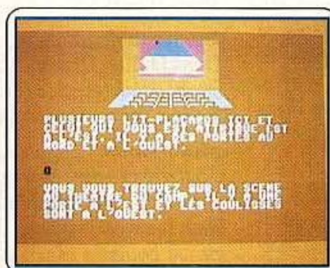
Le frigo : plaque tournante



Casser les cailloux



Sous la scène, la trousse



Première fausse évasion : la corde



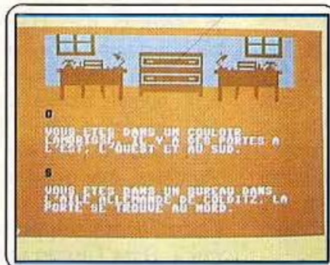
Papier, bitte



Autre fausse évasion : la paille



La rapine commence



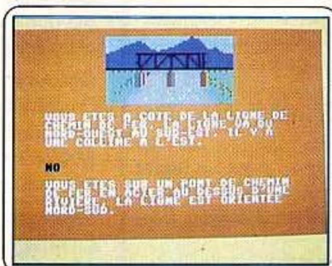
Sous le poële, la liberté



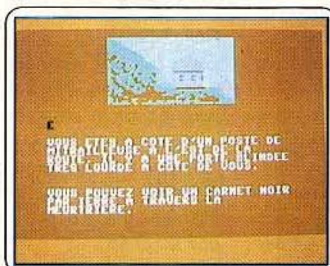
Ami entends-tu le vol noir...



Et que cela saute



Dans la gueule du loup



La talisman n'est plus très loin



Message in a bottle

Anonyme

Dans **La bête du Gévaudan**, *comment entrer dans le château ? Comment se servir de la soie ?*
Dans **Ultima IV**, *y a-t-il moyen de partir en groupe plutôt que seul ?*
Dans **Zorro**, *la grille étant soulevée, comment faire pour prendre le verre.*
Dans **Le mur de Berlin**, *comment entrer dans les bains turcs ? Je ne peux plus avancer dans* **Bard's Tale**. *Y aurait-il une âme charitable pour me donner le nom des shorts ?*
Comment s'approprier la « bowl » gardée par les squelettes de **Mask of the sun**. *Merci d'avance.*

Christian

Dans le **Mystère de Kikekankoi**, *qui pourrait m'aider à délivrer la princesse ? Je suppose qu'il faut s'emparer de la hache pour la délivrer, mais il est impossible de se servir de l'outil sans trébucher dessus, et donc, sans se tuer. De plus, j'aimerais bien savoir comment m'emparer de l'ampoule pour allumer la lampe sans attraper la rage.*
Dans **Hacker**, *que répondre lorsque l'ordinateur me demande à quelle unité j'appartiens ?*
Dans **Commando**, *j'aimerais connaître le moyen de pénétrer dans la forteresse.*
A mon tour de donner des renseignements. Pour Sébastien (n° 31), pour contacter les agents secrets, tu te mets sur une case blanche, puis tu frappes « AU ». A ce moment, la ville apparaîtra. Tu tapes alors « C », et l'agent arrivera. En appuyant sur « I », tu verras tous les objets que tu peux échanger, sur « E », tu pourras voir les morceaux du message que tu as réussi à t'approprier et sur « D », tu quitteras la ville, pour poursuivre ton parcours.
Ah, j'allais oublier de demander (toujours dans **Hacker**) *comment peut-on arrêter le « MSG » qui clignote sans l'arrêter ?*

Laurent

Dans **Mission impossible** *sur Oric/Atmos, comment prendre le bidon d'essence ? Comment mettre la disquette dans le lecteur ? Quel est le mot de passe pour monter dans l'hélicoptère ? Comment éviter les scorpions ? Après plusieurs nuits blanches, je cherche un sauveur !*

François

Christophe, dans **Dallas Quest**, *tu découvriras le flash après avoir tiré le rideau. Il faut jeter l'argent qui ne sert à rien.*
Au secours ! Dans **Transylvania** *comment ouvrir le sarcophage et pénétrer dans la grotte ? Comment obtenir du crapeau le mot de passe pour récupérer la clé du Goblin.*

Eureka

Pascal, il n'y a pas de rocher près du stégosaure. Pour le canon, il faut avoir du souffre, du charbon et salpêtre, puis « faire poudre ». Ensuite avec la pierre ronde et le tronc creux, « faire canon ».
Rome antique : seule la jarre d'huile est utile grâce à la torche, que tu allumes sous la fenêtre de Néron, avant d'aller chercher le talisman.
Moyen Age. Va sur les marais grâce au bateau du géant (donne-lui la statuette), puis donne le crucifix au prêtre et profites-en pour confesser tes pêchers. Ensuite, va au sud. Le code d'accès est sur le carnet de l'émissaire de Von Berg. Pour cela va prendre le casque du soldat endormi, puis va au réduit en béton. Quand la grenade est lancée, tape « utilise casque ».
Et maintenant à moi. Voici les coups de main dont j'aurais besoin.
Eureka 1. *Après trois mois de recherches acharnées, je suis toujours coincé dans les grottes sacrées. Comment rejoindre la sortie ? Quel est le rôle de « César » sur le mur ?*
Mindshadow. *Coincé dans Londres, que faire au « Rick's café », et que dire au pêcheur ?*
Circus adventure. *Comment ouvrir la roulette devant le chapiteau, et réparer le générateur ?*
Feasibility experiment. *Qui sera mon Saint-Georges, pour tuer le dragon ?*
Arrow of death. *Comment nourrir la mule et ouvrir les trois portes de bois ?*
Un grand merci à tous mes futurs sauveurs, grâce auxquels je ne finirai pas à l'asile.

Vincent

Dans **Crafton & Xunk,** *comment prendre les cartes magnétiques pour ouvrir les portes et comment les utiliser ? Peut-on les transporter d'une salle à une autre ? Peut-on aussi transporter les bouteilles de poison et différents objets d'une salle à une autre ?*
Dans **Orphée**, *comment monter sur le radeau et le faire aller sur la rivière sans retour ?*
A quoi cela sert-il de mettre le papier sous la loupe ? Faut-il s'en servir pour quelque chose ?
Merci d'avance...

Emmanuel

Dans **Dallas Quest**, *après avoir offert le tabac au singe, je me retrouve sur le sentier et là, plus moyen de faire un pas sans se faire dévorer. Qui m'aidera ?*

Motorsnake

Tout d'abord des réponses aux aventuriers du n° 31.
A Serge, dans **Mindshadow**, *le parcours à partir de la hutte est le suivant. N,E,N,N,E,E,S,S,E, prendre la bouteille et repartir en sens inverse.*
Dans **Heroes of Karn**, *tu dois utiliser le briquet pour brûler les gaz.*
A Sébastien, dans **Hacker**. *Arrête-toi sur les carrés blancs, tape « U », comme « up », et ensuite « C » pour « call ». Par ailleurs, les réponses aux satellites sont : nom de la compagnie, MAGMA, (SPC) LTD ; SRV model, AXD - 0312479 ; motorator type, HYDRAULIC ; test site, AUSTRALIA.*
Au début, à la question « Logon please », répondre « Australia ».
Gatien, dans **Hulk**, *fais « rock-chair » ou « bite tongue ». Dans* **Circus adventure**, *fais « swim ».*
Tu découvriras un phoque, que tu nourriras avec du poisson.

Stéphane

Gilles (n° 30), dans **Sorcery**, *quand on a délivré tous les sorciers, il faut aller se poser sur la plus haute colonne de la salle A 1 (voir Tilt n° 25 p. 116) « Sanctuary ». Bonne chance !*
Quant à moi j'ai peiné deux mois dans **La geste d'Artillac**, *et je me trouve coincé dans l'étrange bâtiment de la steppe, je n'arrive pas à éviter la fosse aux serpents.*
S'il vous plaît, aidez-moi, je n'en peux plus.

Julie

Je craque, j'erre depuis cinq mois dans le pays de **Mandragore**, *et je n'ai résolu que la quatrième strophe. J'aimerais que l'on vienne à mon secours pour les autres donjons, en particulier le n° 3 qui m'agace horriblement.*
Dans **Las Vegas**, *Pascal, donne de l'argent au clochard. Il te rendra le passeport que tu as perdu en arrivant. Il n'y aura plus qu'à le présenter au gardien.*

Paul

Lecteurs de Tilt, il me faudrait un Saint-Bernard pour me sauver. Comment arrive-t-on à prendre le taxi dans **Las Vegas** *?*
Pour prendre le taxi, il faut téléphoner à partir de la cabine qui se trouve dans le hall au rez-de-chaussée. Le numéro à appeler est assez facile à trouver.

Patrice

*Nicolas, dans l'***Aigle d'or**, *pour trouver le livre de la sagesse, va dans le cul-de-sac où se trouvent la fiole et l'oubliette, sans oublier d'allumer la torche. Une pièce plus loin il y a des fantômes, sert-toi du crucifix pour arrêter les éclairs qu'ils t'envoient, puis quatre ou cinq pièces plus loin il y a le livre. N'oublie pas une corde pour te sortir de l'oubliette.*

Florent

Réponses pour **Orphée :**
Frédéric, pour faire parler Yop, donne-lui le flacon magique. Pour prendre la deuxième clé en rubis aux gardiens, il te suffit de dire « cuique suum » et tu échangeras à ce moment là les deux clés en rubis.
Christian, pour faire partir le radeau, tape « embarque radeau ». Pour que Yurk te serve de pont, il suffit de grimper sur lui et de lui demander de sauter la crevasse. Tu ne peux pas ouvrir la porte des damnés, ainsi que celle du château. Et pourquoi veux-tu tuer le serpent ?

Arnaud

Dans **Serpent's star**, *comment entrer dans le monastère ? Quel est le moyen d'éviter le guépard ?*

Julien

Dans **La bête du Gévaudan**, *comment entrer dans le château ? Dans* **L'enlèvement**, *comment se procurer la tenaille qui se trouve dans l'armoire au sous-sol. J'essaye « ouvre porte », mais l'ordinateur me répond, « vous ne possédez pas de passe-partout ». Où se trouve le passe-partout ?*

Fabrice

En réponse à Frédéric (n° 31), bloqué dans le donjon des abeilles de **Mandragore**. *Il suffit de prendre la jatte qui se trouve dans le donjon n° 4, et de la poser près de la reine des abeilles. Ensuite, tu pourras aller affronter Yarod Nor, dans son propre donjon, où je suis coincé depuis des siècles et des siècles.*

Grégory

Dans **L'Aigle d'or**, *je suis au bord du suicide. Je suis bloqué au fond du souterrain.*
Qui pourrait me dire comment l'on fait pour se débarrasser du fantôme ?

Charles

En réponse à Serge (n° 31), dans **Mindshadow**, *il faut faire E, E, à partir de la hutte prendre la liane,*

aller sur les rochers de la falaise, attacher la liane, descendre dans la grotte. Y prendre la carte et la pierre. Pour remonter, il faut porter un seul objet à la fois. La carte sert à passer les sables mouvants : il faut lire les flèches de droite à gauche, et de haut en bas.

A Luxembourg, je ne sais plus que faire après avoir descendu le client de l'hôtel. A quoi sert la voiture qui se trouve à l'aéroport en Angleterre ?

Dans **The Pawn**, *qui pourrait m'expliquer clairement comment utiliser l'aide codée ? Dans la hutte, comment ouvrir le placard ? Au château, comment passer les gardes ?*

Dans **King's Quest II**, *comment traverser le lac empoisonné pour atteindre le château ?*

Dans **Zork 2**, *comment prendre la clé de la licorne ?*

Laurent

Dans **Le geste d'Artillac**, *quel trajet faut-il prendre dans l'église ?*

Dans **The Hobbit**, *que faut-il faire pour s'échapper du donjon des Gobelins ?*

Fabrice

En réponse à Christophe dans **Dallas Quest**, *on obtient le flash en faisant « pull curtain ». Bien garder la photo qui servira dans le village cannibal.*

Pour François (n° 30), il faut taper « tickled chin ». Offre du tabac au singe. Mais attention, n'oublie pas de refermer le paquet après chaque utilisation.

Quant à moi, je suis bloqué dans le village. J'ai trouvé les œufs mais je ne sais que répondre au chef lorsqu'il me demande l'anneau. Et où se trouve l'entrée de la caverne ?

Christian, dans **Orphée**, *avant d'aller vers la porte des damnés, fait boire à Yurk du pétrole. Tu as dû remarquer que tu étais en prison sans Yurk. Appelle-le et demande-lui de brûler la porte.*

Frédéric n'as-tu pas trouvé une fiole avant d'entrer dans la grotte ? Si oui, donne-lui et augmente le volume de ton ordinateur. Tu entendras alors « Bas, bas, haut, milieu ». Utile pour l'ascenseur.

David

Help ! J'ai des problèmes à pas mal de jeux.

Alchemist : *j'ai trouvé trois morceaux du parchemin, vase, collier, lampe. Mais je ne trouve pas le quatrième morceau.*

The Hobbit : *je n'arrive pas à trouver Bard.*

The Hulk : *je n'arrive pas à ouvrir la trappe.*

Sherlok : *toutes indications seraient bienvenues.*

A view to a kill : *pour ceux qui ont un Spectrum, je voudrais savoir quel est le code pour les jeux 2 et 3.*

Eureka : *après le jeu d'arcade, comment passer au jeu d'aventure ?*

The planet of death : *comment passer le champ de force ? Que faire dans la maison pour monter ? Que faire dans la caverne de glace ? Que faire avec l'homme vert ?*

Yannick

Pour aider Christophe (n° 28) dans **Orphée**, *il faut que tu prennes la gourde, la grosse branche et la liane dans la forêt. Ensuite revenir à l'entrée des enfers et descendre la falaise. Une fois en bas, tuer la sirène et prendre la harpe que tu donneras à Miniu. Je cherche à ouvrir la porte des damnées avec la deuxième clé que je n'arrive pas à avoir.*

Christophe

Dans **Mission pas possible**, *après la destruction du magnétophone il faut « examiner manche » quand l'ordinateur vous dit : « votre veste a de belles manches », puis « prendre lame », « scier menottes », « crocheter serrure », « ouvrir porte ». Ensuite il faut avancer. Pour se diriger en général : A = avancer, R = reculer, G = gauche, D = droite. Ne pas ouvrir le cube, ni ouvrir la grille. Dans une des pièces, il y a un trou. Il faut alors « descendre trou », mais après je ne peux plus rien faire. Qui peut m'aider ? Je désirerais aussi de l'aide dans* **La malédiction de Thaar**.

Pierre

Je réponds à Pierre qui demandait des renseignements sur **Ultima III :** *les créatures humanoïdes pouvant jeter des sorts de mage sont : sorcier, trouvère, alchimiste, druide, rodeur. Les créatures humanoïdes pouvant jeter des sorts de prêtres sont : clerc, paladin, moine, druide et rodeurs.*

Pour les aides qui suivent vous trouverez en tête le numéro, puis l'effet produit et la valeur en point de magie.

A-REPONS, sort qui désintègre les trolls, les orcs et les goblins (0 point) ; B-MITTAR, sort qui propulse une boule de feu, non mortelle, sur un adversaire (5 points) ; C-LORUM, sort qui illumine les environs (10 points) ; D-DOR ACRON, on l'utilise dans les donjons. Il transporte au niveau supérieur (15 points) ; F-FULGAR, même effet que Mittar en plus puissant (25 points) ; G-DAG ACRON, il téléporte l'équipe dans un point aléatoire du pays de Sosaria (30 points) ; H-MENTAR, sort qui produit une attaque mentale sur l'adversaire qui devient fou (35 points) ; I-DAG LORUM, même effet que Lorum, mais dure plus longtemps (40 points) ; J-FAL DIVI, sort pour jeter un sort au prêtre (45 points) ; K-NOXUM, même effet que Fulgar, mais il touche plusieurs adversaires à la fois (50 points) ; L-DECORP, tue à coup sûr un adversaire quelqu'il soit (55 points) ; M-ALTAIR, ce sort indispensable arrête le temps pendant plusieurs tours (60 points) ; N-DAG MENTAR, même effet que Mentar mais sur plusieurs adversaires (65 points) ; O-NECORP, le sort provoque un mécanisme de pourriture chez l'adversaire qui devient alors vulnérable (70 points) ; P, ce sort ne porte pas de nom et peut aller jusqu'à décimer une équipe entière de dragons. (Le mois prochain, les sorts des prêtres).

Eric

Pour **Dallas Quest**, *lorsque l'on est devant l'anaconda, il faut lui chatouiller le menton « tickle chin ». Les hippopotames sont charmés par le son de la trompette « play bugle ». Le cheval dans le ranch ne sert à rien.*

Pour **Transylvania**, *le sarcophage s'ouvre simplement avec la commande « open coffin ». On tue le loup-garou avec le pistolet. Les balles se trouvent dans le wagon « load pistol ». Sans le chariot, on trouve néanmoins des souris. Elles feront fuir le chat dans la hutte. Le bateau ramène Sabrina chez elle quand l'aventure est finie (« sail boat »). Dernier détail : il y a un magicien dans la statue mais plusieurs objets sont nécessaires pour le faire sortir.*

Dans **FREE**, *une fois dans la pièce après le passage secret, je coupe les barreaux avec la scie, fabrique une corde avec les draps et meurs à chaque tentative de descente.*

Arcade

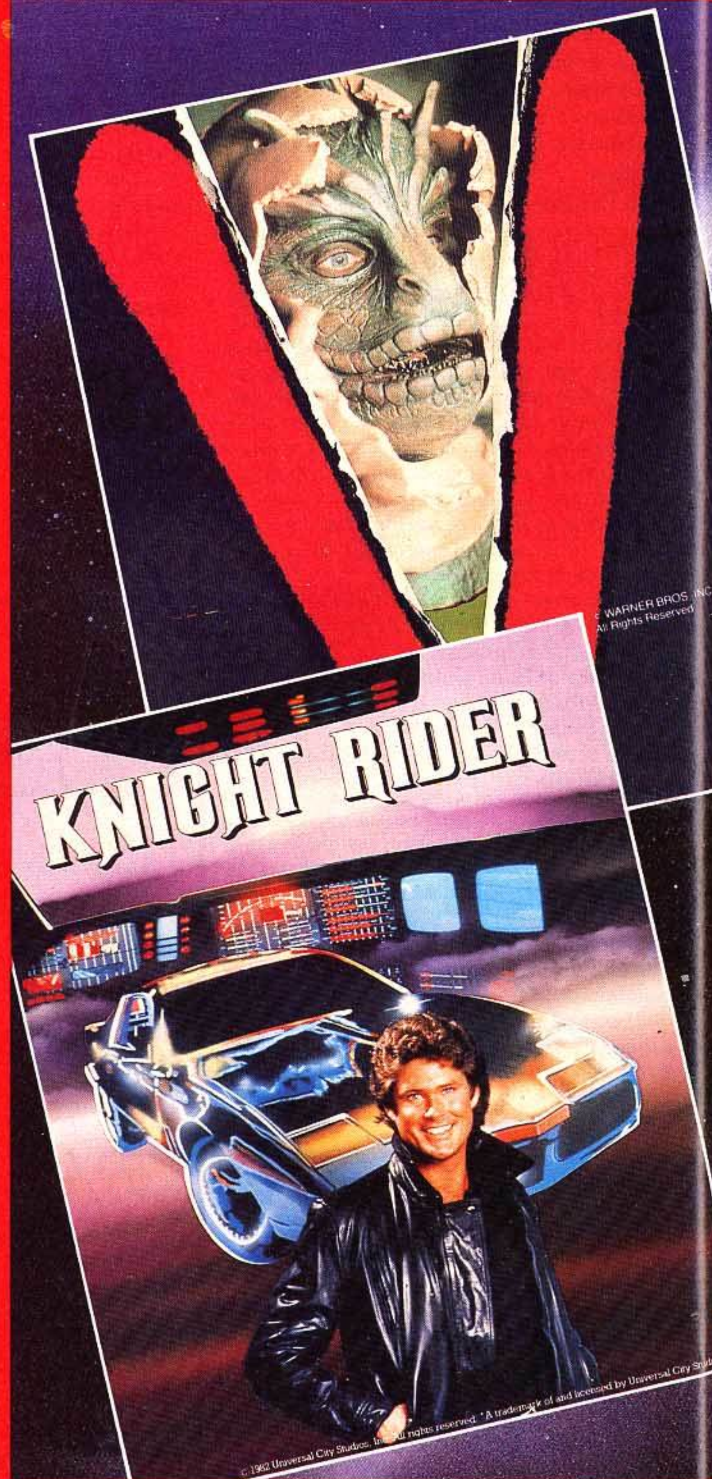
V

Les visiteurs arrivent! Des reptiles venus d'un monde lointain et déguisés en êtres humains, ont débarqué sur terre pour la conquérir et réduire sa population à l'esclavage. Vous êtes Michael Donovan, votre mission, faire échec aux envahisseurs et sauver l'humanité.

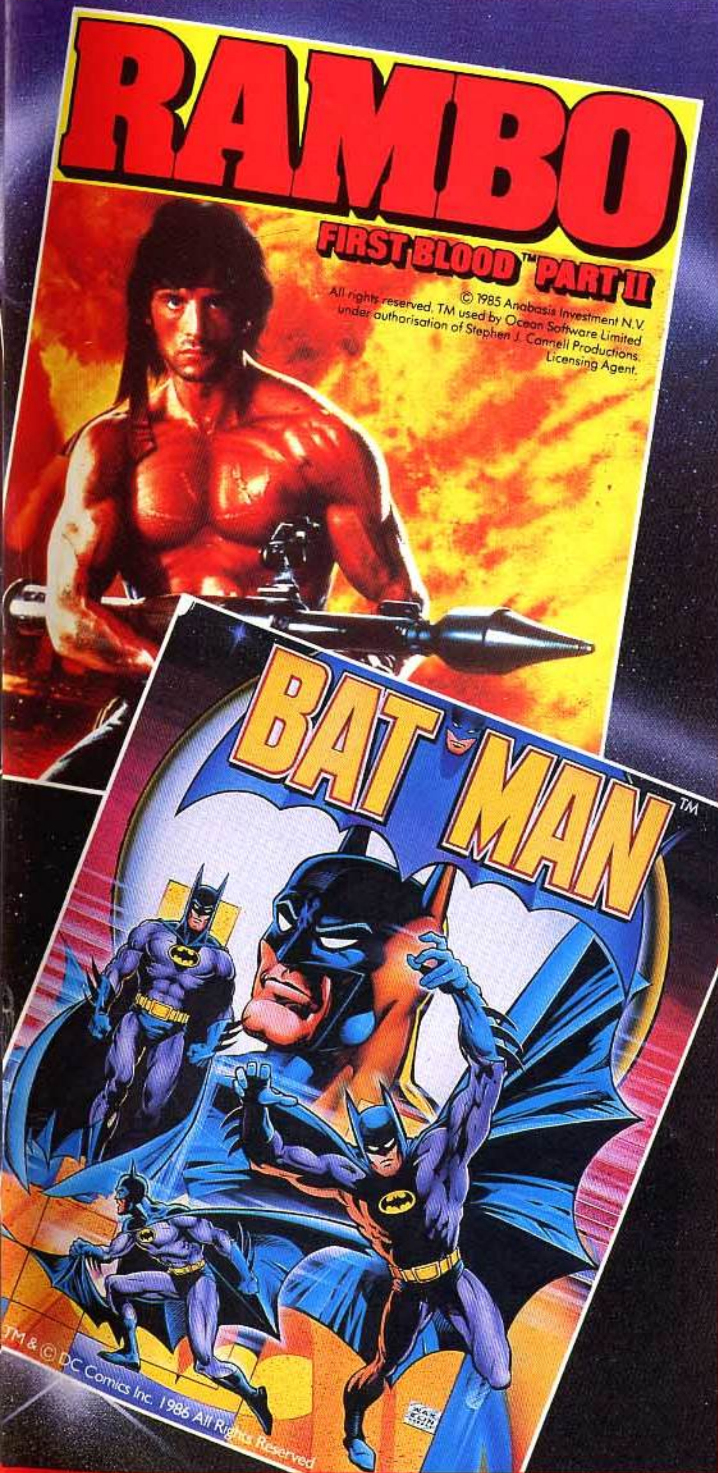
KNIGHT RIDER

Avec votre voiture indestructible K.I.T.T. et votre inébranlable volonté de défendre la justice, vous formez une équipe invincible contre le crime organisé!





action



RAMBO

Le jeu officiel du célebre film Rambo! Entrez dans la peau de John Rambo et servez vous de toutes les armes qui sont à votre disposition pour libérer vos compatriotes des prisons cachées dans la jungle. Des frayeurs et de la sueur en perspective dans cet incroyable jeu d'action.

BATMAN

Batman, le personnage célebre de bandes dessinés, devient vivant dans ce fantastique logiciel en 3D. Explorez les labyrinthes des catacombes de la ville de gotham. 150 pièces différentes où vous et l'homme à la cape formerez une équipe de choc.

Nouveau : DISPO sur PCW 8256



ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF
TEL 93 42 57 12

VAMPIRE

Il vaut mieux ne pas y jouer la nuit.

Illustration Garcia Glénat concept conception : Creabilis innovation Lyon





